季刊 時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌
平成11年9月1日発行
第4巻第4号通巻第14号
www.microgroup.co.jp/ktc/

ユーズド・ゲームズ

USED GAMES

1999 AUTUMN

VOL.12



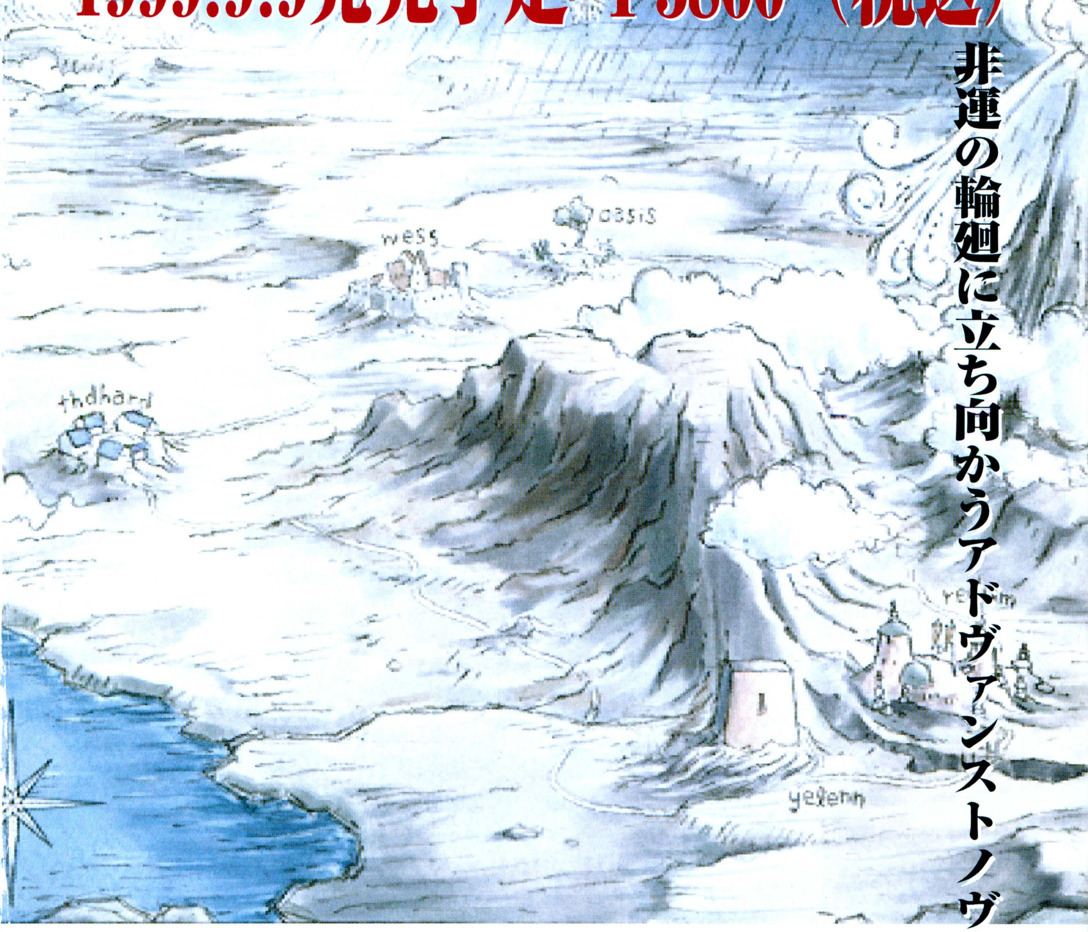
怪光線でねらい撃ち♥

今と昔をリンクする
突撃！クリエイター列伝!!

帰ってきたパソコンゲーム！
5インチディスクは永遠に

時代を逆走してるかもしれない最後のX68メーカーが送るゲームソフトウェア第1弾

1999.9.9発売予定 ￥5800（税込）



非運の輪廻に立ち向かうアドヴァンストノヴェル

X680x0用ゲームソフトウェア（CD-ROM版）

あの、素晴らしい　をもう一度

月刊電脳倶楽部パーフェクトコレクションVol.51～100は10月1日発売予定（予価￥14,800：税込）

資料の御請求は下記住所の「あのすばYG係」まで、住所氏名をお書きの上ハガキにてお申し込み下さい

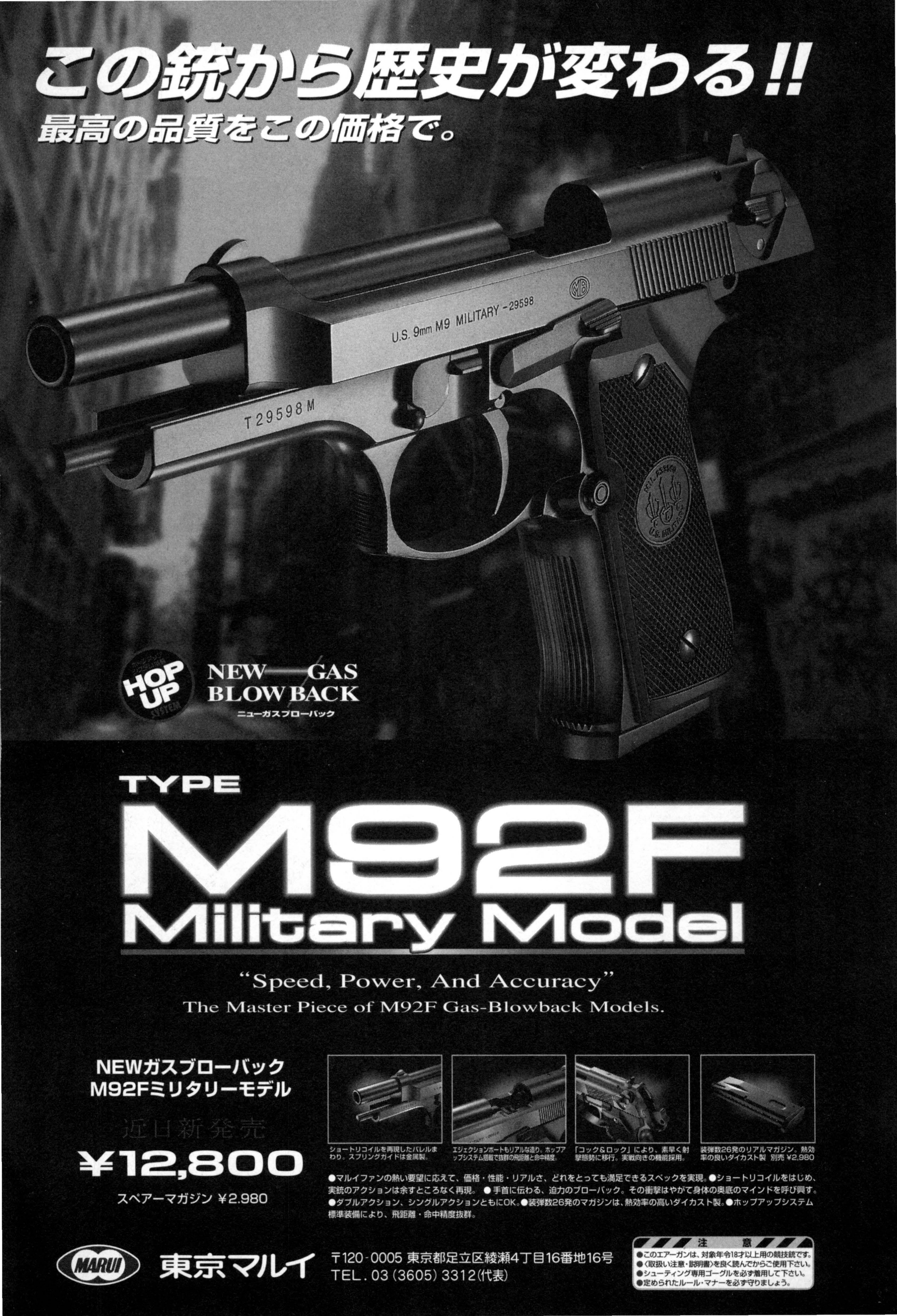
お電話またはメール（shop@mankai.co.jp）でお申し込み下さい。

〒171-0021東京都豊島区西池袋5-17-11ルート西池袋ビル901

製品へのお問い合わせは、0120-887670で

株式会社 満開製作所

http://www.mankai.co.jp/anos/

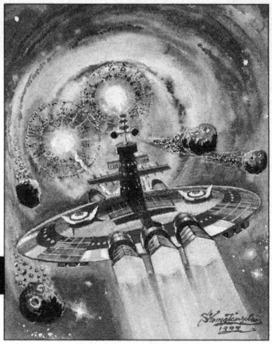

この銃から歴史が変わる!!
最高の品質をこの価格で。
U.S. 9mm M9 MILITARY - 29598
T29598M
HOP UP SYSTEM
NEW GAS BLOWBACK
ニューガスブローバック
TYPE
M92F
Military Model
"Speed, Power, And Accuracy"
The Master Piece of M92F Gas-Blowback Models.
NEWガスブローバック
M92Fミリタリーモデル
近日新発売
¥12,800
スペアーマガジン ¥2,980
ショートリコイルを再現したバレルまわり。スプリングガイドは金属製。
エジェクションポートもリアルな造り。ホップアップシステム搭載で抜群の飛距離と命中精度。
「コック&ロック」により、素早く射撃態勢に移行。実戦向きの機能採用。
装弾数26発のリアルマガジン。熱効率の良いダイカスト製 別売 ¥2,980
●マルイファンの熱い要望に応えて、価格・性能・リアルさ、どれをとっても満足できるスペックを実現。●ショートリコイルをはじめ、実銃のアクションは余すところなく再現。 ●手首に伝わる、迫力のブローバック。その衝撃はやがて身体の奥底のマインドを呼び興す。●ダブルアクション、シングルアクションともにOK。●装弾数26発のマガジンは、熱効率の高いダイカスト製。●ホップアップシステム標準装備により、飛距離・命中精度抜群。
MARUI
東京マルイ
〒120-0005 東京都足立区綾瀬4丁目16番地16号
TEL. 03 (3605) 3312(代表)
注 意
●このエアーガンは、対象年令18才以上用の競技銃です。
●〈取扱い注意・説明書〉を良く読んでからご使用下さい。
●シューティング専用ゴーグルを必ず着用して下さい。
●定められたルール・マナーを必ず守りましょう。

時代を逆走する日本初の中古ゲームソフト専門誌

ユーズド・ゲームズ

1999 AUTUMN VOL.12 CONTENTS

表紙イラスト：小松崎茂　タイトルロゴ：金子健（brahman）　表紙デザイン：小野瞳



本書での略称　FC…ファミコン　SFC…スーパーファミコン
MD…メガドライブ　MCD…メガCD　PCE…PCエンジン
PCE-CD…PCエンジンCDロムロム　PCE-SCD…PCエンジンスーパーCDロムロム　GB…ゲームボーイ
PS…プレイステーション　SS…セガサターン　NP…ニンテンドウパワー　DC…ドリームキャスト　WS…ワンダースワン

今と昔をリンクする突撃！クリエイター列伝!!



新作が出れば誌面を飾り、
子供たちの憧れでもある
ゲームクリエイター。
しかし、そんな彼らにも過去には様々な苦労話がある。
特に今や一線級として活躍しているクリエイターは
ファミコン時代からゲームを作り続けている人たちばかりだ。
そんな人たちの過去を探る、
「今と昔をリンク」する
クリエイターインタビュー特集！

任天堂のゲームを支えたプログラマー

岩田聡

SATORU IWATA



『ゴルフ』『バルーンファイト』から『星のカービィ』『マザー2』まで、様々な任天堂のゲームのプログラム制作を行っていたHAL研究所。その立ち上げ時期からの中心的メンバーであり、現・代表取締役である岩田氏。任天堂ゲームに共通する「遊びやすさ」をプログラム面でサポートしていた、と言っても過言ではない人物だ。

キャリア20年以上の大ベテランプログラマー

「HAL研究所（以下、HAL研）」という会社名を聞いて、どのようなイメージを持つだろうか。

今年の初めに任天堂から発売されヒットした『スマッシュブラザーズ』『ポケモンスナップ』の開発会社だろうか。それとも、伝説のFCソフト『メタルスレイダーグローリー』を作った会社だろうか。はたまた、92年に多大の借金を抱えて倒産しかかった会社だろうか。

そんないくつもの顔を持つ会社、その立ち上げ時期から参加し、現在は同会社の代表取締役であるのが「岩田聡氏」だ。

実はHAL研という会社はFC黎明期から任天堂発売のゲーム開発に関わっている。『ピンボール』『ゴルフ』『F1レース』『バルーンファイト』…といった、任天堂初期の傑作と言えるゲームの多くを開発しているのだ。そしてその時からプログラマーとして開発の中心となっていたのが岩田氏。任天堂のゲームに共通する「遊びやすさ」は、氏の技術力があったからこそ、と言っても決して言い過ぎではないと思う。

そして92年、和議申請後に取締役となり、『星のカービィ』『MOTHER2』など、次々にヒット作を制作。HAL研を再生させている。

そんな岩田氏にゲーム制作に関する様々なエピソードを語ってもらった。

岩田氏の主な作品リスト

- ピンボール（FC／84）
- ゴルフ（FC／84）
- F1レース（FC／84）
- バルーンファイト（FC／85）
- マッハライダー（FC／85）
- エッガーランド（FC／87）
- ゴルフJAPANコース（FC／87）
- ゴルフUSコース（FC／87）
- ミリピード　巨大昆虫の逆襲（FC／87）
- ジャウスト（FC／87）
- ジャンボ尾崎のホールインワン（FC／88）
- メタルスレイダーグローリー（FC／91）
- 星のカービィ（GB／92）
- カービィボール（SFC／94）
- MOTHER2ギーグの逆襲（SFC／94）
- 星のカービィ2（GB／95）
- 星のカービィスーパーデラックス（SFC／96）

今と昔をリンクする 突撃！クリエイター列伝

プログラマーは「できない」と言ってはいけないんです

HAL研設立時からのスタッフ

編集部（以下、編）：ゲーム業界に入るまでの経緯を教えて下さい。

岩田（以下、岩）：1978年、池袋の西武百貨店に日本初のパソコン常設コーナーができたんです。そこでパソコンをいじったり、自分で作ったプログラムを持っていったりしているうちに何人かと友だちになって。その時にある会社が我々の仲間の一人に投資して、それでできたのがHAL研究所（以下、HAL研）なんです。当時、私は大学生だったのでバイトで参加しました。

インベーダーブームの直後だったこともあって、ゲームを作ろうということになったんですけど、まだパソコンが非常に貧弱で。それで、私たちは「PCG」というハードを作ったんです。これはオールドパソコンファンには有名なパソコン周辺機器なんですけど、ようするに絵の出ないパソコンで絵を出すためのハードなんです。で、それで本物そっくりの『ラリーX』や『ギャラクシアン』をナムコさんには一言も断らずに（笑）作っていました。まだ権利関係とかが未分化な時代でしたからねえ。

ただ、誤解があるといけないので言っておきますけど、ナムコさんと最初にパソコンゲームでライセンス契約を結んだのは当社なんです。それで、ナムコさんは当社との契約書を持って他の会社の説得に回ったそうですよ。

そんなカンジでHAL研はゲームも作りつつ、ハードもつくる会社だったんです。私は82年に大学を卒業して入社して、その翌年にFCとMSXがほぼ同じ時期に発売されたんです。それで、FCとMSXでゲームを作る、という仕事が増えていったんです。

FC初期を支えた傑作ゲームのプログラマー

編：FCで最初に手がけられたのは、どんなゲームでしたか？

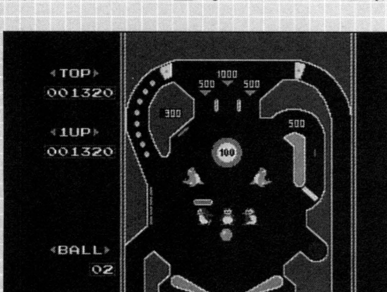
岩：『ジャウスト』という業務用ゲームの移植です。ダチョウに人がのって空を飛んで、ぶつかった時に相手より1ドットでも上だったら勝ち、というルールです。

設立のときに出資していただいた会社の一つが、任天堂さんと親しく仕事していたんですけど、そのツテで任天堂さんが面白い機械（FC）をだすよという話を聞いたんです。それでFCのプログラムをやらせて欲しい、とお願いしにいったんです。2ヶ月ぐらいで完成したかな。ただ、このゲームは色々事情がありまして、結果的に任天堂から売られることはなかったんですけどね。

で、次に作ったのが任天堂の『ピンボール』で、その次に『ゴルフ』。『ゴルフ』は当時としてはかなり画期的なプログラムで、まとめるのに凄く時間がかかったんですよ。

編：どういうところに苦労されたんでしょうか？

岩：極めて限られた容量の中に18ホール分のデータを詰め込む、というだけでも大変だったんですよ。まだデータの圧縮の技術がポピュラーでない時代でしたから。どうやったら圧縮できるのか、という点で苦労しましたね。実は『ゴルフ』ってFC初期から企画があって、任天堂さんは付き合いのあるいくつかのソフトハウスに打診したんですけど、容量とコースの量を聞い



元祖『ピンボール』。今、触ってみても違和感のないボールの動きは見事だ。

て、「できません」と言ってたんです。で、その話を聞いて私が無謀にも「やります」、と言ったんですね（笑）。

編：任天堂初期のゲームに関わっているんですね。

岩：その後に『F1レース』『バルーンファイト』『マッハライダー』『ゴルフJAPANコース・USコース』と作って…。個人的には『スーパーマリオブラザーズ』が出てくるまでのFCマーケットのなかで自分たちの果たした役割は大きかったかな、と思います。それに、開発期間がそれほど長くはなかった時代だったので、短期間に色んなものを作る経験ができたのも幸運でしたね。

　あの頃って、プログラマーの裁量が大きかったんですよ。今ほどディレクターという職業が明確に成立していなくて、仕様書に書いてあることも相当に雑で。プログラマー自身が、お客さんがこうさわったらこうだよな、と自分で勝手に内容を足してました。それで作ったものを任天堂さんに見せていたんです。それに対して任天堂さんがアドバイスをしてくれて、それをまた直す、というパターンが多かったですね。

編：企画の内容は任天堂からくるわけですか？

岩：大まかな設計とか絵を送ってくるんです。それを私たちがこういうふうに動かしたい、と決めて作っていきました。『ピンボール』なんかは、ボールをどのように動かすか、フリッパーが当たった時にどう反射するのか、そういったことをマジメに計算しましたね。これはなかなか良くできていまして、最近発売された『ポケモンピンボール』のエンジンってその時に開発されたものと、本質的には同じなんですよ。あのソフトに©HAL研と入っているのはそのためなんです。

　違う意味では『F1レース』も、すごいチャレンジでした。後に他の会社もやるようになったんですけど、ラスタースクロールという技法をFCで初めて使ったのが『F1レース』なんです。その機能がハードにはなかったので、ソフトで実現しているんですよ。

　あと、私たち自身は任天堂ブランドだけでなく、自社ブランドでも『エッガーランド』シリーズや『ジャンボ尾崎のホールインワンゴルフ』など作ってました。

編：HAL研のすべてのソフトに関わっているんでしょうか。

岩：私が関与しなかったものもありますが、ゴルフのゲームは全部関与しましたね。任天堂の『ゴルフ』『ジャパンオープン』『USオープン』『マリオオープン』と作って、HAL研でジャンボ尾崎のゴルフをFCとSFCで作って。64でも一本やりたかったんですけどねえ。64では難産しまして、それどころじゃなかったんですよ。そうこうしているうちに『マリオゴルフ64』という決定版が出てしまって…。「マリオゴルフって自分たちでやらなきゃいけないもんだよなあ」と、歴史的な経緯でしみじみ思いますよ（笑）。でも、キャメロットの『マリオゴルフ64』や、『みんなのゴルフ』を作った人が『マリオオープン』が心のゲームだと言ってくれてまして、その良い部分は全部持っていってくれているんで、出来あがったものにはすごく満足してます。

編：あとFC時代でいうと…。

岩：FC末期になると『メタルスレイダーグローリー』ですか。市場最高値ソフトと言われるヤツですね（笑）。これは、本当に長くかかっち



プログラマー岩田氏のこだわり

ＦＣ初期の時代、ゲームの開発環境はお世辞にも良いものとは言えなかった。ゲームを作るための道具（ツール）が発達してないため、開発者にかかる負担が大きかったのだ。例えばインタビュー中にある『ゴルフ』のデータ圧縮にしても、現在なら圧縮用のツールを利用して簡単に済ませられるところを、人間がデータの数をカウントして圧縮用のデータに変換していたのである。

そしてその時から、「機械ができることは、できるだけ機械にやらせたい」と岩田氏は考え、次第にツールの開発が仕事の中心になっていったという。

「機械ができる内容の仕事はツールを作り自動的にやらせ、人間はもっとクリエイティブな作業に没頭させる方が良いものができる。このツールを作ることはプログラマーの重要な役目だ。」

プログラマーは遊び手と作り手の間に立って受け渡す役目、という岩田氏のプログラマー観が垣間見られるコメントだ。

ゃいましてね。粘って頑張って発売した、というところは凄いんですけど、マネージメント的には間違いでしたね。

編：伝説のソフトですよね。

岩：出荷量が少ないってことだけですから、自慢はできませんよねえ（笑）。まあ、今でも思い続けてくれる人がたくさんいてくれるというのは、自分たちが入れ込んだ思いが濃く中に入っているからだと思いますし、それは非常に嬉しいことだと思います。

編：これには関わっているのでしょうか？

岩：関わりました。現場というよりもプロデューサーの仕事をした、というのが合っていると思います。あと、いくつかの部分ではプログラムも手伝っていますね。

倒産のどん底からいかにして立ち直ったか

編：それから、ＳＦＣ時代に入るわけですが…。

岩：ＳＦＣになってからは、自社ブランドで色々出したりしていたんですけど、時間的な制約が凄く厳しくて。それで、ご存知かと思いますけど、92年に一度倒産しかかったんですよ。それがきっかけで私が代表になったんですけど。まあ当時は、完全な悪循環にハマってましたね。



球の動きだけでなくコースのデザインも絶妙。ちなみに岩田氏はゴルフはやらないらしい。

編：それは、どのような状況だったんでしょうか。

岩：時間がない、ちゃんと仕上げないでソフトをだす、つまらないからたいして売れない、次はもっと大変だ…となってしまったんです。それではダメな訳ですから、一度お客さんの支持を得るものをちゃんと作る、というところをサイクルとして生まないといけなかった。作り手の方の士気も下がりますしね。それで倒産しかかったばかりなのに、「これからは１００万本売れるソフトを作ろう」と社内のみんなに言いまして。社員はみんな「そんなぁ」と感じたと思うんですけど（笑）。でも、ＦＣで『星のカービィ』を出し、ＳＦＣで『カービィボール』『マザー２』…と出していって。まあ、それが現実になれば、社内のみんなが言うことも「こうしなきゃ１００万本は売れませんよね」、と変わっていくんですけどね。でも、最初の一回は無茶してやってみるしかないわけで。だから、『星のカービィ』を作っているときが一番無茶をしました。

編：「岩田さんが社長になるんだったら助ける」という話があったことを糸井重里さんのホームページ（※１）で読んだんですけど…。

岩：あれについてはですね…、私は多くは語れないですねえ（笑）。糸井さんは多少背景をご存知なので、スラっと書いちゃったんですけど。

確かにウチはうまく回らなかっ

※１：ほぼ日刊イトイ新聞（http://www.1101.com/index0.html）。任天堂のゲームの開発裏話のコーナーが充実、他では見られない内容が満載です。他のページも面白くて、糸井重里さんのセンスが感じられるホームページになっています。

たけど、「本来持っているポテンシャルをちゃんと活かせばいいものが作れる組織になる」と任天堂の多くの人が言ってくれたんです。僕らがFC初期の立ち上げ時期に貢献していることを知っている開発現場の方、例えば宮本さん（※2）もそうだしそれ以外に何人ものキーマンの方が、そういうふうに言ってくれたんですね。昔、良いものを作ることに真剣に取り組んだことが貯金になっていたんだと思います。それで、一番辛い時に任天堂さんが色んな意味でバックアップしてくれる形になったんですよ。そして僕らは、どう売るかということは任天堂さんにまかせて、ただ「良いものを作る」ことに集中できたんです。それで、僕らが作るものは次々とミリオンセラーになっていったと思うんですね。

　あと、今でも良く覚えているんですけど、ウチが倒産しかかった直後の初心会（※3）で行われた任天堂の山内社長の講演の中で、HAL研究所という単語を13回も出して（笑）、「これからどうなるか見とけ」っておっしゃったんですよ。当時は倒産しかかったことを公場所で言われるのは恥ずかしかったんですけど、今となっては、あれは我々へのエールだった、と私は思っているんです。

紆余曲折がある マザー・シリーズ

編：次が『MOTHER2』になるわけですね。

岩：『MOTHER2』は、最初は我々は関わっていなかったんですけど、ちょうど『星のカービィ』が終わった頃に、「4年やっているけどまだ完成しないんです。なんとかしてくれませんか」という話がきて、それでお手伝いすることになったんです。最初は少しだけアドバイスして部分的に手伝う予定だったんですけど、結果的に全面的にウチがプログラムを作ることになりました。

編：すべてをまっさらにして作り直したそうですね。

岩：そうです。でも、色んな事が決まってましたから、本当に「作る」ということに集中できたんです。その方法を的確に組み立てられれば、あとは個々の力に関わってくるんですけど、その時のメンバーの多くは今や我々のキーマンばかりですよ。で、その時に糸井さんとのご縁ができたんです。糸井さんは私たちのモノの作り方に凄く興味を持ってくれて、私たちも糸井さんの考え方に興味を持って…。まさか、個人的な友だちになるとは思ってもいませんでしたね。

編：そう言えば、『MOTHER3』もでませんねぇ（笑）。

岩：『3』はねぇ…（笑）。今までと

バルーンファイト秘話①

ミスター任天堂 横井氏との出会い

　任天堂初期の傑作『バルーンファイト』。これは任天堂の横井氏が考案し、岩田氏がプログラムを担当したゲームである。横井氏は様々なゲームを開発した、まさに「遊びの発明王」と言っても過言ではない人物だ（※）。

　その横井氏の「遊びを作る才能」を岩田氏が初めて知ったのがこの『バルーンファイト』を作っている時だったという。

　ある程度ゲームを完成させて、任天堂にチェックしに行った時、いつものように担当の人を待っていると、年配の方がいきなりゲームの前に座って何も言わずに遊び始めた。岩田氏が「オレよりも随分歳をとった人だけど、何物なんだろう」と思ったその人が、横井氏だったのである。

　そして1時間ほどプレイした後、いきなり「ここと、ここと、ここをこのように直してくれ」と言い残すと、あっという間に去っていったそうだ。

　あっけにとられた岩田氏だが、その後、何度か同じようなやり取りをしているうちに、ゲームがより面白くなる方向に奇麗に収束していくのを体験して、「これは凄い」と思ったそうだ。

　そしてその後、横井氏の数々の発明を知り、その本当の凄さに驚くのである。岩田氏は言う。「あの人ほど、多くの人に知られているたくさんの商品を作った人は他にはいないでしょう」と。

（※）…ゲームボーイ本体の開発や十字キーの発明をした元任天堂開発部長。この人の話を聞くたびに、故人であることが心から悔やまれます。



全然違う作り方にトライしていて、その部分でうまくいかなかったところがあって…、端的に言えば私の運営ミスなんですよ。クオリティにこだわらなければすぐに出せるんです。ゲームのようなものは64初期の頃にもうできていたし。でも、一方で宮本さんが『スーパーマリオ64』なんて物を作ってしまうんですよ（笑）。世界でいっぱい賞をとるような人にこんなことを言っては失礼だけど、一応、我々も宮本さんたちが作るものに肩を並べられるようなものを作ろう、と思っているんです。それにはどうするのかということを、色んな意味で私たちが作り方を学び、スタッフがそれらに慣れ、勝負するポイントを絞り、それを結実させる、というところにいくには、やっぱり時間がかかるんです。

プログラマーに必要なこと

編：岩田さんは今でも現役プログラマーなんですか？

岩：FCができた前からですから約20年ですか。ゲームを作る仕事では最も長いほうですね。まだ現役でプログラムを書いてますから。「社長、いいかげんプログラム打つの止めて下さいよ」とか言われながら（笑）。そういう意味での経験量は確かにありますね。

編：これも糸井さんのページで見たんですけど、「プログラマーはできない」と言ってはいけない」という言葉がありますけど…。

岩：随分細かく見ておられますね、まったく別の記事じゃないですか（笑）。あれはちょっと誤解を招き過ぎるというか、かっこ良過ぎる言いかたなんで。安易に「できない」と言うな、ということなんですけど。たいていのことは考えればできるんですよ。本当に不可能なのもありますけど。ただ、プログラマーが「できない」と言った瞬間にそのアイディアは死ぬんです。だから、「できない」と言うんだったら、「こうだったらできる」とか、「ここまでならできるけど」と言えよと。これは、私はあらゆる仕事に通じることだと思うんですけどね。特にプログラムというのはゲームを考えるデザイナーには分からないものだから、プログラマーが言いわけに使いたがるんですよ。

編：岩田さんなりのプログラマー論、みたいなものはありますか。

岩：私は、プログラマーは一番お客さんに近いパートにいる人、だと思っているんです。すべての音も絵もプログラマーがROMに入れなかったらお客さんのところには届かないじゃないですか。だから、お客さんと中身を考える人、その間に立ってお客さんに届けるのがプログラマーの役目だと。それと同時に、ユーザーインターフェースの設計というのは、もちろん、ディレクターなりゲームデザイナーなりに責任はあるんだけど、実はキモの方はプログラムにある…というのが、自分のプログラマーとしての自負ですね。だから自分たちのやりようで、みんなが考えてくれた面白いものが、良くなったり悪くなったりする。

あと私の個人的なスタンスとしては、お客さんが喜んでくれるものを作りたい。そして自分が楽しめたらいいな、というカンジですね。自分が何かすることでお客さんや開発スタッフが喜ぶこと。それがエネルギーになっています。

もっと変なゲームがあってほしい

編：最後に、読者に一言お願いします。

岩：私はゲーム業界最大のヒット作である『ポケットモンスター』が、G

※2：任天堂の開発部長。『ゼルダの伝説』や『スーパーマリオ』シリーズを制作したチームのリーダー。
※3：任天堂のハード用の新作ゲームソフト発表会、みたいなもの。任天堂をはじめとする多数のメーカーが出展する。現在は「スペースワールド」と名称をかえている。

Bというプラットホームから生まれたことは凄いことだと思うし、このことから学べることは山ほどあると思うんです。とんがっている新しいことや凄いムービー・音楽も武器だけど、それだけが武器ではなくて。もちろん、それをお客さんに見て欲しい、そしてそれを望むお客さんがいる、というのはそれでいいんだけど。それ以外の道も絶対にあると思うんですよ。みんなで同じ方向を向かずに、色んな違うベクトルに向かって動いた方が豊かで楽しいと思いませんか？

編：そうですね。

岩：だから自分たちとしては、今までの格闘ゲームとは明らかに違う文法で作った『スマッシュブラザーズ』が受け入れられたことはとても嬉しいし、今までゲームではなかった写真を撮ることをゲームにした『ポケモンスナップ』はよかったと。ここが違うよね、ここがほかのものにはない魅力があるよね、と言えるものが作れたと思うんです。

今のゲームマスコミって割と減点主義じゃないですか。レビューで良い点を取ろうと思ったら、素晴らしい長所が一点あるよりも、欠点がないことが大事になるんですよね。だけど欠点がないものでも、実はお客さんはあまり満足していないと思うんですよ。だから、欠点がないことより、素晴らしい魅力が一つでもあることのほうがいいと思うんです。

あと、今のゲームってお客さんに受身であることを要求していますよね。次々とご褒美となるイベントを出して、さあ、この凄いムービーを見せてやるからこれをやれ、みたいな。なんかお使いさせられているみたいでね。そうじゃなくて自分で楽しみ方を探して欲しいんですよ。遊び手の人たちにそんなことを要求するのは難しいと分かっているんですけど。でも、遊び方が固まっていてご褒美が沢山あるものが良いものだ、とか欠点がないものが良いものだ、とかやっていると先はないし、みんな同じになるから結局、つまんないと思うんです。だから、変わったものをみんなでもっともてはやそうよ、と（笑）。ゲームマスコミの方と話す時に、いつもこの話をしているんですけど、これはゲームの世界にとても大事なことだと思うんです。

編：本当にそう思います。遊ぶ側ももっと工夫しなければいけない、と思います。

岩：そう。遊び手にクリエイティブを要求するものがもっとあっていい。ただ、そういうゲームを二つ続けて出したウチは内心、けっこうハラハラしていたんですけどね（笑）。

編：『スマッシュブラザーズ』でも、みんなそれぞれ新しい技を考えて、競い合うのが面白いんですよね。一つの必勝法ができても、さらにそれを越える何かができて…それが楽しいという。

岩：そうなんですよね。ただ、そこでご褒美とかがないと「何これ」と思うお客さんもいる。でも、それって制作者の手のひらで踊っているだけだし、それで面白いの？と思うんですよ。そういう遊び方だと、制作者が考えもしなかった遊びなんて出てこないし。まあ、すべてのゲームでそれはやれないんですけど。

今の主流になっている、より凄い音・絵・シナリオ・たくさんのムービーが見られるゲーム…、という方向性のゲームばかりに全体がならないようにするのが、私の役割でしょうね。

バルーンファイト秘話②
スーパーマリオブラザーズへの道

『バルーンファイト』は業務用とＦＣ用があった。どちらも内容は同じなのだが、プログラムはＦＣ用がＨＡＬ研（岩田氏）で、業務用は別会社が作っていた。普通は業務用の方がハード能力の制限が少ないので出来が良くなるのだが、このゲームに関してはＦＣ用の方が良くできていたのだ。

それで不思議に思った業務用を開発した人が、岩田氏にプログラムの仕組みを色々と聞きにきたらしい。そして半年後、その開発会社が任天堂の宮本さんのディレクションの元、その時の知識を活かして作ったのが『スーパーマリオブラザーズ』。あの大傑作ゲームのプログラム面に影響を与えていたのが岩田氏だったのである。

今なお、類を見ない斬新なゲーム性

バルーンファイト

機種　：FC
ジャンル：アクション
メーカー：任天堂
発売日　：85.1.22
価格　：4500円

任天堂のアイディアとＨＡＬ研の技術力が見事に融合した傑作

独特の操作感覚

『バルーンファイト』はファミコン初期に発売されたゲームだ。

風船で空を飛ぶペリカン？を操り、すべての敵の風船を割って海に落とすと1面クリア、というシンプルなルール。しかし、そのための操作感覚は独特で、ほかではあまり見られないものになっている。

ボタンを押すことでペリカンが空を飛ぶ。押し続けることでスピードが上がり、素早く動くことができる。しかし、同時に細かな動きは、やりにくくなってしまう。敵の攻撃をかわし、うまく敵の上に回りこみ風船を割るには、レバーとボタンを微妙に細かく動かさなければならないのだ。そのためにはほかのゲームにはない、このゲームならではの操作感覚に慣れることが必要になってくる。

この操作感覚、これが実に絶妙なのだ。ボタンを叩けば早く動けるという感覚は、アナログではないのだが、アナログっぽい操作感覚を与えてくれるのである。

面が進めば敵の動きも次第にイヤらしくなっていくし、敵を海に落とした時に出る泡を取るとボーナスがついたりと、ゲーム的にもやりごたえ十分だ。

一つのシステムから生まれる可能性

そして相手より1ドットでも上にいる状態でぶつかったら相手の風船を割ることができる、というわかりやすいシステム。

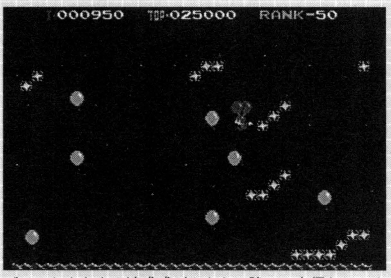
岩田氏はこれらの操作感覚・システムを活かして、二日間で「ゲームC」という追加モードを作り上げている。迷路の中を進んでいくゲームで、制限時間以内にクリアすることが目的。途中にはボーナスなどのフューチャーがある、という本編とはまったく異なるゲーム性をもつものだ。これは「このシステムがあれば、応用して色んなゲームが作れる」と感じて、その場でゲームを一つ作り上げてしまったのだ。

「派手な絵もいいんですけどね。実際にそれが購入の動機になるし、このソフトが好きな人だって、今、このままの形で発売したって好きになってはくれないでしょう。でも、このシンプルなアイディア一つで色んなモノが作れるその可能性、その遊びの感覚はなくしたくないと思います」

と岩田氏は語る。

一つのアイディアから広がるゲームバリエーション。そして、そのゲームを練り上げた任天堂のゲームに対する追及心。

それらがかみ合ったからこそ、『バルーンファイト』は今でも傑作として、語り継がれているゲームとなったのだ。

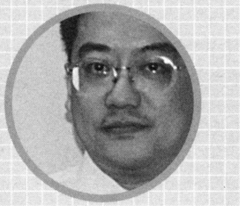


ゴールしたときの達成感がやたらに強い。本編とは、また異なる面白さだ。

硬派アクションでコアユーザーの支持を集める

前川正人

MASATO MAEGAWA



かつてMDアクションゲームの代名詞ともいえる『ガンスターヒーローズ』を作り、今現在もコアゲーマーたちからの熱い支持を受けているトレジャー。そのMD時代のソフトと、トレジャーのゲームに対するスタンスをプロデューサーである前川正人氏に伺った。

前川氏はコナミでGB・FC・SFCソフトにプログラマーとして関わった後、92年に独立して株式会社トレジャーを設立した。

トレジャーは、93年9月にMDでアクションゲーム『ガンスターヒーローズ』を開発（販売元はセガ）。高い技術力に裏打ちされた硬派な内容で、メガドライバーと総称されるMDユーザーたちに熱狂的に受け入れられた。その後も『ダイナマイトヘッディー』、『幽遊白書～魔強統一戦～』といった名作アクションを輩出し、好評を得る。

トレジャーのゲームは、ハードの能力を引き出す技術力もさることながら、アクションゲームの基本部分のレベルが非常に高い。キャラクターの動作の一つ一つが気持ちよく、またステージやボスキャラに対して、意欲的なアイディアをふんだんに盛りこんでいる。そういったところが、評価眼が厳しかった当時のメガドライバーたちを大いに沸かせた。現在も、アクションやシューティングを好むコアユーザーたちに、常に一目置かれるメーカーである。

前川氏は同社の作品のプロデューサーであり、また時にはメインプログラマーとして開発に参加している。同社の代表取締役社長で、また株式会社ESPの取締役でもある。

トレジャー作品リスト

ガンスターヒーローズ
　機種：MD／ジャンル：ACT

マクドナルド
～トレジャーランドアドベンチャー～
　機種：MD／ジャンル：ACT

ダイナマイトヘッディー
　機種：MD／ジャンル：ACT

幽遊白書～魔強統一戦～
　機種：MD／ジャンル：格闘ACT

エイリアンソルジャー
　機種：MD／ジャンル：ACT

ライトクルセイダー
　機種：MD／ジャンル：A－RPG

ガーディアンヒーローズ
　機種：SS／ジャンル：格闘RPG

シルエットミラージュ
　機種：SS／ジャンル：ACT

ゆけゆけ!!　トラブルメーカーズ
　機種：N64／ジャンル：ACT

シルエットミラージュ　～リプログラムドホープ～
　機種：PS／ジャンル：ACT

レイディアントシルバーガン
　機種：SS／ジャンル：STG

ラクガキショータイム
　機種：PS／ジャンル：ACT

爆裂無敵バンガイオー
　機種：N64／ジャンル：STG

今と昔をリンクする 突撃！クリエイター列伝!!

アクションの面白さというのも、一般ユーザーたちに分かってほしいと思いますね

ゲームで遊ぶよりも作るのが好きで業界へ

編集部（以下、編）：まず、この業界に入った経緯を教えていただけますか？

前川（以下、前）：経緯というとものすごく単純なんですけど、ゲームが好きでゲームが作りたかった、みたいな感じですね。

編：プログラムをされていたんですか？

前：PC-8801などで、個人ベースでよくプログラムを組んでいました。ただ、ゲームで遊ぶのが好きというよりも、作るのが好きだったんですね。それでスパッとこの業界に決めました。

編：その後、コナミに入社されたわけですよね。そこではどんなお仕事を？

前：まあ、もちろんプログラマーなんですが、作品はあまり言いたくないなぁ（笑）。最初はゲームボーイのチームに配属されて、『ドラキュラ伝説』というのを作りました。たくさん売れましたが、出来はよくなかったのであまり人には言っていないんですよ。

編：ゲームボーイの黎明期ですね。

前：当時のメインのハードはファミコンでしたから、当然ファミコンのゲームを作りたいというのがあったので、「なんだゲームボーイかよ」みたいな配属のされ方に少し不満だったんです。でも、入ってすぐなのにチームの中心になってプログラムを組めたのは、ラッキーだったかなと思います。

熱狂的に迎えられた『ガンスターヒーローズ』

編：独立してトレジャーを設立しようと思ったきっかけは？

前：きっかけというか、もともと「会社を作りたいな」というのがあったんですよ。大学も経営工学科を選びましたし。最初はゲームの会社を作る気はなかったんですが、ゲーム作りをずっと続けていたわけですし、自然とそうなりましたね。あ、別にコナミで問題を起こしたわけじゃないですよ（笑）。

編：なぜSFCではなくMDに参入したんですか？

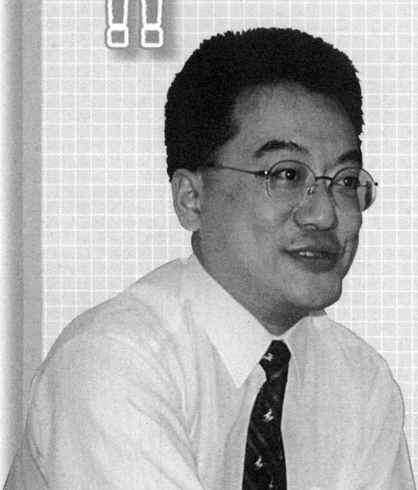
前：それは私の戦略だったんです。小さいメーカーだとSFCで出しても埋もれてしまうじゃないですか。でも、当時のMDは、実力のあるところなら小さくても目立てましたよね。それに、CPUもMC68000(※1)で非常にゲームが作りやすかった。

編：実際、メガドライバーたちは『ガンスターヒーローズ』（以下、ガンスター）の発売でかなり盛り上がっていましたね。

前：ちょうど質の高いソフトが多く出て、MDが元気になっていた頃でして（※2）、予想以上の反応でしたね。ユーザーからも熱心なハガキがかなり返ってきましたよ。

編：当時は熱心なユーザーが多かった印象があります。

前：ええ。たまに、とても厳しいことを書いてくる人もいるんですけど、それが的を射ているので「ああ、そうだなぁ」と思わされることもありましたよ。MDの頃はファンとのやりとりがいろいろあって、ユーザーとの一体感みたいなものを感じていましたね。



※1：MDや当時のアーケード基板によく使用されていたCPU。アクションやシューティングが作りやすいと言われている。
※2：92年から94年前半ごろ。小さな開発会社から、高い技術の良質なゲームが数多く出ていた時期。



編：ところで、海外ではアーケード版『ガンスター』があると聞いたのですが？

前：すごい、よく知ってますねえ。メガプレイってやつですね。確かにありますよ。私もゲーセンで見かけたことはないんですが、メガドラ基板を使って3週間くらいで作りました。コイン周りとかを付け足しただけで、中身は一緒です。バッタもんじゃないですよ（笑）

編：ゲームギア版についても少し聞かせてください。

前：あれはトレジャーではなくほかの外注の会社が作ったんです。セガさんの仕事だったんですが、ウチが監修したいと申し出て、「駄目だったら出しませんよ」と強く言いました。それで、できあがったものは出来がよくて、「ちゃんと『ガンスター』になってるよ」と言えるものになりましたね。ただ、あれも時間がかかっていて、ゲームギアの終わり頃に出ていたような気がするんですけどね。

編：ガンスターとほぼ同時期に、『マクドナルド～トレジャーランドアドベンチャー～』も出されてますよね。

前：まだトレジャーという会社に実績がなかったので、ゲームを出したいと言ってもそんなに簡単には出せなかったんですよ。そこで、とりあえずキャラクターもののアクションをひとつ担当するというセガさんのアイディアだったんです。私がメインプログラムでして、結構楽しんで制作しましたよ。キャラが恐いという意見もありましたねぇ。

『幽遊白書～魔強統一戦～』は奇跡のバランス

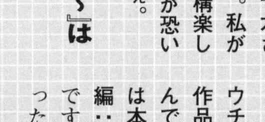
編：『幽遊白書～魔強統一戦～（以下、幽遊白書）』は対戦が熱かったですよね。

前：そうですね。格闘ゲームは最後のバランス調整が命になってくるんですけど、実は幽遊白書ではほとんど調整期間が取れなかったんですよ。でも、ユーザーには「バランスがいい」と評価されまして。スタッフは「これは奇跡だ」とか言ってます（笑）。まあ、もちろん短い期間でも考えながら調整していたので、単なる奇跡ではないと思いますけどね。

編：バランスもそうですけど、四人対戦のシステムもすごく考えられていたと思います。

前：まあ、限られた時間の中でここまでできたのは奇跡に近いかなぁ、というのは本当にありますね。ウチのゲームの中でも人気の高い作品ですし、内部でもいまだに遊んでたりしますから。あのゲームは本当にオススメですね。

編：またマニアックな質問で恐縮ですが、幽遊白書の前にボツになった格闘ゲームがあると聞きまし



かわいらしさと毒々しさが混じったようなキャラクターたちにも要注目だ。

マクドナルド～トレジャーランドアドベンチャー～

マクドナルドのキャラクター「ドナルド」を主人公にしたアクションゲーム。前川氏がメインプログラムを担当した作品である。『ガンスター』とほぼ同時期に発売されたために埋もれてしまったが、アクションファンならば見逃せない名作だ。

ゲーム内容は『スーパーマリオ』のような典型的なジャンプアクション。撃って投げてと派手なゲームだった『ガンスター』とは対照的に地味な印象だが、トレジャーならではの堅実な作りで、安心して遊べる出来だ。

今と昔をリンクする 突撃！クリエイター列伝!!

たが…

前：うわぁ〜、ありましたねぇ（笑）。アクションゲームで『アクシオン』というタイトルでして…。あれはセガさんのほうの審査を通らなかったんですよ。ゲーム部分は良くできてるからいいじゃない、と私は思ってたんですけど、ウリ的に厳しいんじゃないか、と言われて。

編：どんな内容だったんですか？

前：いやもう、幽遊白書の前身だったんですよ。技とキャラは違いますけど、システム的にはかなり近いですね。それで当時、幽遊白書の原作がはやっていたので、セガさんから「このキャラを使って作り変えてくれ」と、ドーンとキャラクターを渡されまして。そして全部作り直して幽遊白書ができたんです。正直な話、最初は嫌だったんですけど、元のキャラが格闘向きだったのと、スタッフがノってきたこともあって、作っていくうちにコレはコレで面白くなりつつある、と確信しました。最終的にはいいゲームに仕上がりましたね。

メガドラ市場が末期で途中で出さざるを得なかった

編：『エイリアンソルジャー』についても伺いたいのですが。

前：非常にマニアックなところを聞きますねぇ（笑）。がんばって作ってたんですけど、MDの市場がもうなくなりかけていたので（※3）、中途半端な状態で出さざるを得なかったんですよ。悔しいところです。7段階変形の「セブンフォース」というボスも、結局5段階しか変形しなくて。ボス100体というコンセプトだったんですけど半分くらいしか出てきません。ユーザーに対しては申しわけないと思います。でもコンセプトは伝わったのではないかなと。

編：すごく個性的なゲームではありましたよね。MD最後の『ライトクルセイダー』も。

前：そうですね。あのころは、4人で10ヶ月くらいの期間をかけてゲームを作ってたんですが、『ライトクルセイダー』は二人くらい。『エイリアンソルジャー』なんか、スタッフはほとんど1人で作り始めてたんですよ。

編：一人でプログラムを組んで絵も描いて…。

前：そうです。だから、どちらも非常にスタッフの主張が出たゲームではありましたね。

「アクションはもう駄目だ」という認識は間違っている

編：トレジャーはアクションゲームばかりリリースされてますが、アクションに特別なこだわりが？

前：いや、別に「アクションしか作らねえぞ」というわけじゃないんですが（笑）。スタッフから上がってくる企画が、どうしてもアクションやシューティングばかりなんですよね。

編：でも、業界全体で見て、アクションは元気がなくなってしまいましたね。

前：それは当然だと思うんですよ。どうしても国内はRPGが主流で。でも、一般ユーザーがRPGしかやらないかというと、そうでもない。プレイさせてみると「面白い」と言うんですよね。

編：確かにそうですね。

前：「ゲームっぽいゲームだ！」みたいなね。やっぱり手に汗握るというか、ドキドキの仕方が違うと思うんですよ。RPGはストーリーにドキドキしていて、アクションは遊んでいることにドキドキしている。それぞれの熱さというのは、違うと思うんですよ。アクションの面白さというのも、一般ユーザーたちに分かってほしいと思いますね。

編：手に取ってこそ分かる、というのもありますね。

前：ただ、これはウチなんかも悪いのかもしれませんけど、いかんせん難易度の問題が壁になってしまうんですよね。簡単だとコアユーザーが納得しないし、また簡単にしたからといって、一般ユーザーが遊ぶかというとそうでもないんですよ。

編：線引きが難しいと。

前：それが難しいんですよ。一般ユーザーがアクションをやってみて、まともにプレイできなかったと

※3：サターン発売後の94年後半以降。ユーザーがサターンに移行してしまったため、MDの市場は縮小していった。

いう経験を一度でもしてしまうと、どうしても次から買わなくなってしまう。それで市場が小さくなっているというのはありますね。

編：なるほど。

前：ただ、『マリオ』とか『ソニック』とか『クラッシュバンディクー』みたいなゲームは、一般ユーザーも遊んでくれてるわけです。そういう実績をきちんと分析してみれば、アクションは駄目だということはないと思うんですよ。「アクションやシューティングは売れないから駄目だ」という認識はある意味間違ってる。今は元気がないけど、潜在的に爆発する力はあると思ってます。まあ、偉そうに言ってますけど、ウチなんかが一番よく考えなくちゃいけないことだと思うんですけどね（笑）。

ゲームらしいゲームを作る

編：MDの頃と今とで、状況や心境に変化はありますか？

前：そうですねぇ、今よりも気楽に、というと失礼なんですけど、のびのびとやれたようなところはありますね。MDだとマニアックなゲームでも、コアなユーザーたちが評価して買ってたみたいな状況がありましたし。ああいう市場がまたあってもいいなぁ、と思うこともありますよ（笑）。でも、今はメーカーもタイトル数も増えて、どうにもならない状況というのも確かにあるんで。その中で、どれだけこだわったモノ作りをするかというバランスを取らないといけませんよね。

編：厳しいですよね。コアユーザーとライトユーザーの差というか。

前：ソニーさんの「今までゲームに触ったことのない人にも触ってもらって、ゲーム文化を広げる」という考え方はそれはそれで正しいと思うんですけど、濃いユーザーにはそれとは違ったニーズも確かにありますよね。

編：トレジャーとしては、そのコアユーザーを大事すると…。

前：いや、これはかなり考えていかなくちゃいけない部分だと思うんです。コアなユーザーはすごく大事で、その人たちを裏切るようなことはしません。でも、その一方で市場も無視できない。それもきちんと考えないと、会社として成り立たないという部分がありますから、そのバランスでしょうね。

編：では、トレジャーの今後の方向性は？

前：ウチが今までやってきたことを崩しちゃうとトレジャーの意味がなくなるので、「ゲームらしいゲームを作る」というところは外しません。ただ、コアユーザーも大事だけどほかのユーザーも無視しない。タイトルによって分けるくらいのことはして、コアに寄せたゲームともうちょっと広く受け入れられるゲームの二つを軸にしようと考えてます。

編：なるほど。



前：今日はMDの話をしましたけど、「ああいうゲーム作りがいいんだ！」と言いきれない部分もあるので、いい部分は残しつつ、こっちはこっちで違うモノも考えようって思いますよ。

編：残すものは残しつつ、変わっていこうと。

前：ただ、スタッフには基本的に「作りたいもの」というのがあるのでアクションとシューティングが中心になるだろうなぁ、と思います。コレを外しちゃうとトレジャーじゃない気がするんですよね、すごく。

激しい4人同時バトルロイヤルを戦い抜け！

幽遊白書 〜魔強統一戦〜

機種	：MD
ジャンル	：格闘アクション
メーカー	：セガ
発売日	：94.9.30
価格	：8800円

MDのみならず、家庭用オリジナル格闘ゲームで最高峰といわれる、痛快4人同時格闘アクション！

アーケードに匹敵する家庭用オリジナル格闘

家庭用ゲーム機で遊べる格闘ゲームの名作というと、ほとんどがアーケードからの移植作だが、家庭用オリジナルでも名作といわれるソフトがいくつか存在する。その中の一つが、この『幽遊白書〜魔強統一戦〜』だ。

格闘ゲームの基本であるキー入力のレスポンス、打撃の重み、対戦の駆け引き…そういった部分が非常に丁寧に作られている。すばやく連続技を叩き込んでいく気持ち良さは、まさにアーケードクオリティだ。

ただ、対CPU戦では敵が弱すぎたりストーリー性が希薄だったりして、物足りなさを感じたりもする。インタビューでも語られていた製作期間の短さが、このあたりに現れてしまったのだろう。だが、本作の楽しみは対CPUの一人プレイではなく、対人間の四人同時プレイにある。



混戦状態で生き残るために、さまざまな戦法を駆使するのがこのゲームの醍醐味。

熱すぎる四人同時対戦

このゲームの最大の特徴は、マルチタップを使用しての4人同時対戦だ。四人が激しく入り乱れて戦うバトルロイヤルは、熱いの一言に尽きる。

システム面はかなり意欲的で、アーケードの主流格闘ゲームに採用されているようなアイディアが多数組みこまれている。『餓狼伝説』のような2ラインのフィールド、『バーチャファイター』のような簡便な技コマンドと3ボタン操作などだ。また、攻撃の相殺や、2段ジャンプ、空中での連続攻撃から広がる攻防といった独自の要素も多い。

こういった要素がうまく練り込まれていって、四人同時対戦での駆け引きへとつながっている。

2段ジャンプでうまく混戦状態から抜け出したり、そうやって逃げた相手に対して空中での連続攻撃を仕掛けたり、そうしている間に他のプレイヤーが地上で必殺技の準備をして待ち構えていたり、もう一人はライン移動で逃げていたり…単なる必殺技の応酬にとどまらない、幅広い遊び方ができるようになっている。

開発スタッフでさえ、いまだに手にとって遊ぶほどの奇跡のバランスというのは、実はこういった要素の重ね合わせによってできていたのだ。

熱くなれる格闘ゲームを求める人にも、みんなで遊べる多人数対戦ゲームを求める人にもおすすめできる名作だ。身近に持っている人がいたら、マルチタップとコントローラー持参で遊びに行こう。

ゲームシステムの練り込みにこだわる「職人」

薗部博之

HIROYUKI SONOBE



「ルール制作の職人」と呼ばれる薗部氏。まさにその通り、彼の作るゲームは常に新しいルール、新しい遊び方がある。また、そのルールの上で人それぞれ、様々な遊び方ができるというのも薗部氏のゲームの特徴だ。そしてそれを支えるゲーム上で使用されるデータの精密さ・バランスの良さ…。まさに「職人」と呼ぶにふさわしいクリエイターだ。

アスキーで『ベストナインプロ野球』『ベストプレープロ野球』等を制作したのちに独立しパリティビットを設立。そして大ヒットゲーム『ダービースタリオン』を制作している薗部博之氏。高額納税者番付の常連でもあるためか、ゲームマニアだけでなく世間にも広く知られているゲームクリエイターだ。

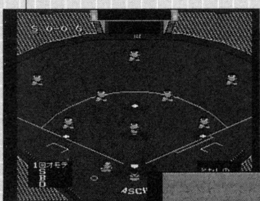
薗部氏のゲームを一言で言うならば、「徹底したルールの作り込みと絶妙なゲームバランス」だろう。実際のスポーツ・競技から必要なデータをうまく取り出しゲームとしてまとめ、それがさも実際にあるかのような数字（勝率や能力値など）をはじき出す。そのリアリティが『ダービースタリオン』『ベストプレープロ野球』の大ヒットに繋がっていると思うのだ。

そして薗部氏のゲームのもう一つの凄いところは、必ず「新しいルールのゲーム」であること。アクションゲームしか考えられなかった野球というテーマでSLGを作り、競馬という一見、ギャンブルでしかないものに「育成・経営」という楽しみがあることを提示した。今でこそあたりまえの感があるが、当時は誰も考えつかない、実に斬新なアイディアだったのである。

「小学生の頃から実際のスポーツを紙の上などでシミュレートするのが好きだった」、という薗部氏。そのゲーム制作の原点を語ってもらった。

薗部氏の主な作品リスト

ベストプレープロ野球	(FC/'88)
ベストプレープロ野球Ⅱ	(FC/'90)
ベストプレープロ野球'90	(FC/'90)
ベスト競馬ダービースタリオン	(FC/'91)
ベストプレープロ野球スペシャル	(FC/'92)
ダービースタリオン全国版	(FC/'92)
ダービースタリオンⅡ	(SFC/'94)
ダービースタリオンⅢ	(SFC/'95)
ダービースタリオン96	(SFC/'96)





今と昔をリンクする 突撃！クリエイター列伝!!

生涯一プログラマーでありたいと思っています

紙の上で作っていた野球ゲーム

編集部（以下、編）：小学生の頃から紙の上で野球や将棋のゲームを作って、友だちを集めてリーグ戦をやっていて、その中で記録をつけていくのが好きだったそうですね？

薗部氏（以下、薗）：単に将棋を指すんじゃなくて、将棋連盟みたいに名人戦なら名人戦という風にタイトル戦を作ってやるのが好きでしたね。野球なら年間を通したリーグ戦をやるとか。そうやって実際の仕組みのシミュレーションするのが好きだったんです。最初は自分が年間チャンピオンになりたいという気持ちが強かったんですけど、そのうちプロデュースする側、人を喜ばせたいという気持ちが出てきましたね。

それから大学で『ジャンピュータ』を見て、それがコンピュータに興味を持つきっかけでした。機械が本当に考えているように見えたんですよ。あとは『トロン』（※1）ですね。あれを見て、「プログラマになろう」って。

編：プログラマーが主人公の映画ってなかったですよね。憧れの職業ってメディアに出るからこそ、というのがあるじゃないですか。野球中継があるからこそ野球選手に憧れる、みたいな。そういう意味で『トロン』は、影響を与えたんでしょうか？

薗：どうなんでしょうねぇ。自分は単に、CGに興味を持っただけだったと思いますし。それでFM-7（※2）を買いまして…、最初にこのパソコンを買えたのはラッキーでしたね。お金がなかったんで、カシオの安いパソコンにしようかと思ったんです。でも、その直後くらいにFM-7が出て…、FM-7の発売がもう一ヶ月遅れていたら、カシオのやつを買っていたかもしれない。そうだったら今の自分はなかったかもしれません。あれはゲームを作るのには向いてなかったし、PC88でもマシン語（※3）じゃないとまともなゲームは作れなかった。でも、FM-7だとBASICでもそこそこ遊べるゲームが作れたんですね。それにBASICだと打ち込んでる内に、中身が分かってきますし。

伝説？のデビュー作

編：それでプログラムを作り、アスキーに投稿されますが、どんな作品ですか？

薗：『タンクバトル』というゲームです。アップル（※4）でロボット同士を戦わせるゲームがあったんです。ただ、本物は見たことなくて、どういうゲームか分からなかったんですけど、広告の一行の文章だけを見て「こんなゲームかもしれない」…と想像して作ったんです。最初に前に進んで横を向いて…と、命令を入れると、そのとおりタンクが動くんです。そうやって敵をうまくかわして、ある一定の位置まで前に進むとそれがゴール。ルール的にはアメフトですね。4回のうちで一定の距離進めば継続、みたいなね。

編：面白そうですね。

薗：面白いですよ（笑）。その時に担当者だったが今のアクセラの塩崎さん（※5）で、画面のスクロールを直して、と言われたんです。ただ、BASICじゃ無理なんでマシン語で作るしかなかったんですけど、その時はマシン語がまっ



これが『アムノーク』。他のゲームとはまったく異なる画面構成にちょっとビックリ。

※1：1982年に公開された映画。当時最新技術のCGは大きな話題を呼んだ。
※2：1984年に発売された富士通のパソコン。グラフィック描画が速かった。
※3：これを使うことにより高速なプログラムを組むことができるが、人間には理解しにくい。BASICはその逆。

たく分からなかったんですよ。それで、あるパソコンについてきたデモテープ（※6）があったんですけど、そのデモでスクロールしている部分があって、プログラムリストを見てみるとBASICとマシン語の組み合わせだったんです。それで、どうもスクロールのルーチンはここらしいと分かったんで、そのあたりをコピーして使いました（笑）。

編：それは後から何か言われなかったんですか？

薗：まあダンプリストなんて誰も分からないでしょう。しかも一部分なんで。それで雑誌に載って、半年後くらいに塩崎さんから電話がかかってきて、パッケージとして売ることになりました。その時にアスキーのバイトになったんです。さすがにパッケージにした時は、その部分は直しましたけどね。

編：アスキーでの仕事内容は？

薗：プログラムを作ってました。当時は、そういうバイトの学生がたくさんいたんですよ。プログラムはあくまで趣味で、大学を卒業したら普通の職につく人が大半だったんですけど、続けようという人たちもいて。その人たちが作った会社が今のゲームアーツですね。僕はどこに就職するつもりもなかったんで、そのまま続けさせてくれませんか、ということでアスキーの正社員になりました。

そこで『ベストナインプロ野球』を作ったんです。やはり、自分の好きな野球ゲームを作ってみようという思いがありまして。子供のころに紙の上で野球をやっていて、「ここはコンピュータでできるな」というのがあったんで、それをやりたかったんです。内容はあんまり記憶がないんですけど、リーグ戦ではなくて一試合だけしかできなかったようです…。他人のホームページで確認してみると（笑）。記録は蓄積されていくんですけど、スケジュール管理や日程とかは自分でやって。今考えると、かなり不便なゲームですね。

薗部氏唯一の3Dアクションゲーム

編：次がFM-77AV（※7）の『アムノーク』ですね？

薗：これはもう、いいゲームでした（笑）。未来のスポーツゲームで、アップルの『ボールブレイザー』（※8）という擬似3Dの一対一のサッカーゲームにインスパイアされて作ったんです。『ベストナインプロ野球』とかは基本的にBASICで一部マシン語だったんですけど、これは初めてオールマシン語で作ったゲームです。サイン・コサインとか3Dの勉強をして作りましたね。

編：薗部さん唯一の3Dゲームなんじゃないですか？

薗：そうですね。その頃はポリゴンという言葉はなくて、3Dサーフェスモデルとか言ってましたけど。あれは自分でいうのもなんですけど、FM-77AVの機能を完壁にすべて使いきってますよ。描画だって1秒20コマを出してるんです。ただ、今ひとつバランスが悪くて…。今でも覚えているんですけど「Oh!MZ」（※9）にひどい批評が載ってまして。



編：FMのゲームなのに（笑）。

薗：「知能はあるのに知恵はない」とか「見た目は面白そうだけどやってみたら最悪」とか書かれて。確かにバランスはちょっと悪かったけど、そこまで言わなくてもなぁ（笑）。「Oh!FM」では絶賛されてたんですけどね。『ボールブレイザー』より上だ、と書かれて、うれしかったですよ。しかも、FM-77AVのハードを作った人か

※4：アップル社製のパソコン。斬新な設計とデザインで、当時はパソコンマニアの憧れのマシンだった。。
※5：元アスキーの名物編集者。様々な雑誌を作り出し、アスキー黄金時代を築き上げた人物の1人
※6：当時はパソコンを買うと、その能力を活かしたデモプログラムが入っているテープがついてきた。

ら手紙が来て、「FM-77AVでこんなことができるとは思ってませんでした」と言ってくれたんです。

2大傑作誕生秘話

編：次はFCの『ベストプレープロ野球』になるわけですが、『ベストナイン』と『ベストプレー』はどのような違いがありますか？

薗：いや、ほとんど同じです。『ベストナイン』が商標として押さえられていたので、名前を変えたんです。ただ『ベストナイン』という名前には結構こだわりがあって。その頃、プロ野球選手の実名が使えないから、名前を自分でエディットできるようにしていたんですけど、それならタイトルまでエディットできるようにしようかって。『ベストプレー』から『ベストナイン』に（笑）。それくらい『ベストナイン』という名前には愛着ありましたね。

編：当時、『ベストプレー』って異色でしたよね。ほかは『ファミスタ』タイプのアクションゲームばかりでしたから。

薗：その頃はとんがってましたから。自分が遊ぶことばっかり考えてユーザーは無視、という感じでしたね。企画書も「野球ゲーム」としか書かずに、どんなゲームか知らせずに作ってたんですよ。

編：最初に見せたときは、みなさん驚かれたんじゃないですか？

薗：ちょうどその時は野球ゲームブームで、何出しても野球ゲームなら売れちゃう時期だったんですよ。ただ、最初は大変でしたね。『ファミスタ』だと思って買った人もかなりいるわけですよ。当時は僕一人でユーザーサポートまで全部やってたんですけど、発売後は「勝手にボール投げて打ってるんですけど、どうすればいいんでしょう」とか、そういう電話がガンガンかかってきましたね。

編：データが自由に書き換えられるから簡単に最強のチームが作れる、というのは気にしませんでしたか？

薗：ある業界の方が言われていたんですけど「データが自由にいじれる。だから勝とうと思えば能力を全部Aにすれば勝てる。でもそれで何が面白いの？」って。周りからも、何にも制限をつけなくていいの？　とか言われましたけど、全部Aにしたい人はすればいいと思ってましたし。だから、ゲームというよりもシミュレータというか…、ツールですよね。好きに遊んでくれっていう。

編：勝つことだけを根底におくと、ゲームってつまらなくなるような気がしますしね。

薗：一回それをやったら、もういいやって思いますよね。二度とやらなくなっちゃいますよね。

編：実際にあったあのシーンを再現するとか、こういう風に遊んでほしいというのが薗部さんの中にあったと思うんですけど、そのあたりの手応えはありましたか？

薗：買った人にはけっこう評価してもらいましたね。その点では意外でもありました。開き直ってやってみるもんだと思いましたよ。

編：『ベストプレー』を作られた後にアスキーを辞められて、フリーになって最初に手がけられたのが『ベストプレープロ野球Ⅱ』。不安とかありませんでしたか？

薗：もちろんありましたけど、なんか気楽に…。『I』が売れたんだからそこそこ売れるだろうと思ってました。

編：そして次が『ダビスタ』ですね。

薗：まあ、ずっと野球というわけにもいかないから、競馬にしようかなと。といっても、作り始めてから2年以上かかってます。平行して『ベストプレー』の続編も作っていましたし。



薗部氏の名前が知れ渡るきっかけとなったダビスタ。競馬ブームにも一役かった、驚異的なソフトだ（写真はPS版）。

※7：FM-7の上位機種FM-77、そのさらに上位機種。あまり普及しなかった。
※8：スピード感が強烈なゲーム。ただ、移植されたFC版はク○ゲー。
※9：今のプレステ、ドリキャスみたいにパソコンも機種ごとに雑誌があった。当時は今以上にユーザー間のライバル意識が強く、雑誌もその雰囲気を強く反映させていたと思う。



編：種付けでいこうというコンセプトのきっかけは？

薗：友だちから「配合で色々と遊べるゲームが欲しい」、ということを聞いていて。そういうのは今までにないし面白いかもしれない、と思ったんです。競馬のことはまったく知りませんでしたけど。

一番最初に作ったのはレースシーンなんですけど、普通に考えるとスプライトの制限（※10）で道中に馬を並べるのが不可能なんですね。それを何とかできないかなと色々試行錯誤して、とにかく時間をかけて作りました。一年以上かかったかな。

でも、レースシーンができたら、プログラマ的にはかなり満足しちゃったんですよ。ゲームになってないのに（笑）。競馬場・牧場・厩舎とあって、競馬場はできたから、次に牧場を作って…それが半年。色々考えてたんですけど時間がないんで、結局、単純化しちゃいまして。血統表もクロスの効果があるやつしかないし。そして最後の厩舎はいよいよ時間がなくて、一ヶ月で作りました（笑）。

編：でも悪いシステムじゃなかったですよね。

薗：厩舎も削って削って…、逆にそれがよかったんですけどね。元はもっと細かかったんです。調教の部分とか週単位じゃなくて日単位で進めたりして。絵なんかも自分で描いてますけど、かなり手抜きですね。予後不良なんて真っ暗な画面に字だけ出して天使の輪を浮かべただけですし。

編：本当に一人で作っていたんですね。

薗：音だけは他の人に頼みました。サウンドプログラムは自分でやりましたけど。

編：今、新しいゲームを一人で作れといわれたら、できますか？

薗：作ってみたいとは常々思っているんですよ。FCはないですけどGBなら今でもいけるかなと、自分の描いた絵でも（笑）。ただ、若くないですから、体力的には厳しいですね。

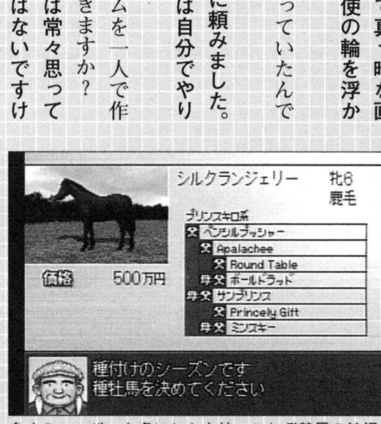
いつまでも現場の人間として…

編：その後、SFC版の『II』『III』、PS版と続いていきますね。さっきおっしゃっていたGBなんですけど、以前、GB版ダビスタを64とつなげる、という話がありましたが…。

薗：ずいぶん前から言ってるかな（笑）。『ベストプレー』も出す出すといっておいて、ようやく今年出しましたからね。5年くらい経って（笑）。

編：ベテランですよね。昔、～を作ってましたという人は、偉くなって現場から離れる人が多い中で、貴重な開発の方だと思います。

薗：「生涯一捕手」じゃないですけど、「生涯一プログラマー」として…。プログラムが一番楽しいゲームですね。完成すると遊ばないんですよ。自分で遊びたいゲームを作ってるはずなのに（笑）。



多くのユーザーを虜にした血統。これぞ競馬の浪漫？（写真はＰＳ版）。

※10：ファミコンは機能上、スプライト（動かせるキャラクター）をたくさん横に並べると、一部のキャラクターがちらつく。

データベースボールの原点がここに！

ベストプレープロ野球

機種　：FC
ジャンル　：シミュレーション
メーカー　：アスキー
発売日　：88.7.15
価格　：5800円

アクションしかなかった野球ゲームに、采配・データという面白さを見せつけ、まったく新しい遊びを作り上げた傑作！

細かなデータが作り出すリアリティ

プレイヤーが監督となり、様々な作戦を駆使して優勝を目指すのが目的のこのゲーム。その面白さのキモは「データのリアリティ」、これに尽きるのではないだろうか。

このゲームに入っている各選手のデータ。これが実に細かい。バッターだけでも「長打」「走力」など10以上の項目があるのだが、これが見事にプロ野球マニアの心をくすぐらせてくれる。このバッターはパワーがあるけど選球眼が悪い、あのバッターはテクニックはあるがチャンスには弱い、といった、ただ成績の数値を見ただけでは現れにくいバッターの実際の能力をうまく表現しているのだ。勿論、ピッチャーにも同じくらい細かなパラメーターが設定されているし、さらに監督の采配まで決められている。野球をデータ化する、という点では画期的な完成度の高さを持っていたと言えよう。

そしてもう一つ凄いところは、このデータの再現率の高さ。最初から入っているデータを使ってプレイヤーが一切触らずにシーズンを通してプレイしてみると、実際のプロ野球の結果とほぼ大差ない結果をはじき出すのである。薗部氏のゲームバランス調整の見事さにはただ、感服するばかりだ。

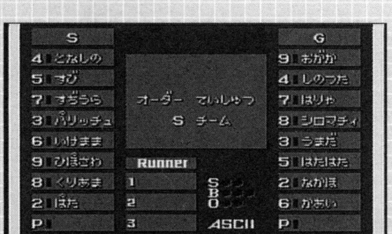
遊び方はプレイヤー次第

さらにこのデータはプレイヤーが自由に書き替えることができる。つまりその気になれば全てのパラメーターをMAXにした選手ばかりを並べることも可能なのだが、これはゲームバランスを崩す危険性もはらんでいる。しかし、薗部氏は特に気を使わなかったという。「ゲームというよりはツール」。遊び方はプレイヤーに任せたのだ。

そしてそれは正解だったと思う。実際にやってみると分かるのだが、そうやって勝ったところで、面白くないのだ。それよりも、実際のプロ野球を見て、「この監督だから負けたんだ」と監督の采配を変更したり、「この選手はもう少しは打てるよ」と自分なりに納得できるよう微調整するほうが面白いのである。また、現実でお気に入りの球団の成績が悪かった場合でも、「強力な抑えがいたら優勝したにちがいない」とそれ用の選手を作って、遊ぶのも一興だ。

このような遊び方を可能にしているデータの細かさ、納得のいく結果をはじき出す再現率の高さ、そして好きなパラメーターを作ることができる自由度の高さ。

まさに、「野球を楽しむためのツール」なのである。



もちろん、自分が監督として、細かな指示を送ることもできる。実際のプロ野球同様、ピッチャーのローテーションを守るのが勝利のカギだ。

CD－ROMを知り尽くしているゲームクリエイター

岩崎啓眞

HIROMASA IWASAKI



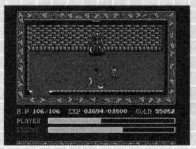
アニメーション満載のオープニングデモ、美しい旋律を奏でるCDオーディオ。ビジュアル重視ゲームのフォーマットを作り上げたと考えられるPCエンジンCD・ROMゲーム。これを紹介する上で外せない人物が岩崎啓眞氏その人だ。どんな過程で数々の名作ができあがっていったのか代表作『イースⅠ・Ⅱ』を中心にお話を伺ってみた。

岩崎啓真氏プロフィール

プログラマーでありライターでもある、ゲームデザイナー。システムプログラマーを経て、外注としてハドソンでCD-ROMゲームの設計を始める。デビュー作は89年ハドソン発売の『凄ノ王伝説』（これはHu-Card）。その後、CD-I（※1）で培った技術を活かして、CD-ROMならではのゲーム作りで数々のヒット作を生み出していく。

ゲームライターとしても有名で、ゲームレビュー暦はなんと11年。現在はメディアワークス発行の『電撃プレイステーションD』のCD-ROM制作をメインに、各雑誌で連載を持つという忙しい毎日を送っている。

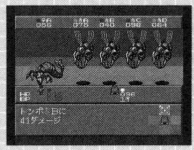
主な作品 岩崎啓真氏 リスト



『イースⅠ・Ⅱ』
機種：PCE-CD
ジャンル：アクションRPG
メーカー：ハドソン
発売日：89.12.21
価格：7800円



『凄ノ王伝説』
機種　：PCE
ジャンル　：RPG
メーカー　：ハドソン
発売日　：89.4.27
価格　：6500円



『Linda³』
機種：PCE-SCD
ジャンル：RPG
メーカー：NECホームエレクトロニクス
発売日：95.10.13
価格：7800円



『エメラルド ドラゴン』
機種：PCE-SCD
ジャンル：RPG
メーカー：NECホームエレクトロニクス
発売日：94.1.28
価格：7800円



『天外魔境Ⅱ 卍MARU』
機種：PCE-SCD
ジャンル：RPG
メーカー：ハドソン
発売日：92.3.26
価格：7800円

※1：CDインタラクティブの略。ソニーとフィリップスが開発したフォーマット。CDを用いたデジタルコンテンツ、またそれを動かすハードの総称。時期を逸して発売され、全く売れないまま終わったが、このCD－Iが作り出したオーディオフォーマットは、CD－XAと名前を変えて今のPSやCD－ROMに生き残っている。

ゲーム全体を俯瞰する能力は誰にも負けない自信があります

ハドソンが欲しがったCD-ROMの達人

編集部（以下、編）：まず業界に入られた経緯を教えて下さい。

岩崎氏（以下、岩）：けっこう複雑なんです。もともとボクはシステムプログラムをやってまして。といっても大学は歯科大という良く分からない人間なんですけど。

編：えっ、歯科大？

岩：歯医者の大学ですよ（笑）。大学時代はずっと趣味でコンピューターをやってたんです。当時はコンピューター自体が未発達の分野でプロと素人の差があまりなかった。ボクが組むプログラムっていうのは、ヘタをするとプロの組むそれより出来が良いっていう、まだそんな時代だったんです。同時に映画好きが高じてCGにも興味を持ち始めまして、CGも同じようにレベルの差があまりない。それで運良く大学在籍時、知り合いの先生に松下電器の無線研究所でCGのバイトを紹介されたんです。そこでCGの研究をしていて、そのころから大学がつまんなくなっちゃって休学したんです（笑）。それからはCG関係の仕事ばっかりで。それがすごく面白くなってきて大学やめて、上京して会社に入ったわけなんです。

編：その会社というのは？

岩：一応CG屋さんです。これからまた経緯があって、当時CGだけじゃ食えなかったんですよ。じゃあ何をやるんだ、っていう話になった時に、その会社に降って湧いたのが、これが結局ボクの技術のいろんなものの基礎になったCD-Iというヤツです。ソニー・フィリップスが規格して、次世代のコンピューター用の記録メディアとしてCD-ROMができあがった。そのシステム関係のソフトを作っていたんです。ところが当時CD-Iって何に使えばいいのか持て余していて。結局CD-IっていわゆるコケたマルチメディアマシンのⅠ番最初（笑）。ボクに言わせるとゲームマシンのほうがずっと上なんですよ。マルチメディアとかいってるけども、何に使うか分からない。一番分かりやすいのはゲームじゃねえか、と。とにかく世の中がファミコン大ブームで、これこそマルチメディアコンテンツではないかと思いました。



岩崎氏の処女作『凄ノ王伝説』。"距離の概念"が入った独特な戦闘システムながらも快適なプレイを楽しめる。

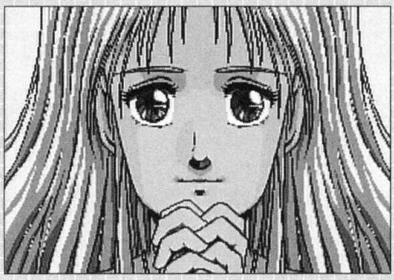
その頃にボク、会社と平行して「Beep」って雑誌でライターをやってたんですよね。その繋がりでハドソンを紹介されたんです。そのとき、ハドソンがゲームを作る人間を探しているということだったんで「まあ、ボクもできますけど」って話をしたら、「じゃあやってみろ」ってことになって。そのときに持っていたゲームデザインが『凄ノ王伝説』（以下、凄ノ王）』です。だけどそれよりもハドソンが興味を持ったのがボクのCD-ROMに関する造詣の深さだったんです。当時ハドソンはPCエンジンでCD-ROMを立ち上げようとしてたんですけど、それに関しては桁違いの知識を持っている人間が現れたわけじゃないですか。メリット、デメリット、弱点や特徴の全部をある意味知り尽くしている人間が現れた。こういう経緯があって、ハドソンに行くことになったんです。

編：で、最初の作品『凄ノ王』を作ったわけですね。これは企画からなにから岩崎さんが手がけられ

たんですか？
岩：ええ、全部ボクです。このタイトルはボクのゲームに対する考え方の、一番最初の根本的な要素が出てきてるんですよね。
編：具体的に教えてください。
岩：たとえば強くビジュアル志向であるとか、当時ランダムエンカウントが嫌いで、マップの上に見えている敵とぶつかったら戦闘に入るとかね。あと、当時としてはすごく珍しい、戦闘に距離の概念を導入していたり、SLGスタイルみたいな行動ポイント性であるとか。だからまぁ『凄ノ王』はそういう意味で一番プリミティブに自分の考え方が分かりやすく出ているゲームです。
編：制作期間はどれくらいでしたか？
岩：約一年かかりました。やっぱりPCエンジンのことをよく分かんないじゃないですか？　それまでボクはパソコンとCD-Iという、ゲームマシンとは違う世界に生きてきて、そこで初めてPCエンジンに触りましたから。それを作っている途中でハドソンのいろんな人と仲良くなって、作ろうということになったのが『イースI・II』なんです。
編：ここでCD-Iでの技術がPCエンジンのCD-ROMゲームに活かされるわけですね？
岩：ええ、モロに。一番直接反映されたのが『イースI・II』ですね。

誰もが驚愕した CD-ROMパワー！

編：こちらの移植はどれくらいかかりましたか？
岩：えーとですね、これは実は早いんですよ（笑）。8ヶ月ちょっとですかね。
編：これはどこの部分を担当されたんですか？
岩：うん、まあおよそ全部なんですけど。パソコン版『イース』と『イースII』をプレイして、特に『II』がもうメロメロに面白くて感心したんですよ。しかも、2本で一つの話になっているわけじゃないですか。だからハドソンにこれをCD-ROMに移植するんだったらオレやるよ、という話をしたら、すぐ版権を買いにいってくれたんです。当時ハッキリとボクの頭の中にあったのが、CD-ROMっていうのはCDプレイヤーと基本的に構造は同じであるということ。となるとシークタイム（※2）が死ぬほどかかってムチャクチャ遅い。じゃあ一体メリットはなんなのか？　といわれたら大容量とCD音源ではないかと。それで考えたのが、とにかく大容量であることをアピールする。一本に両方が入っていれば、もうそれだけでイメージ的に大容量に思える。


オープニングより。謎の少女フィーナのアップ。その憂いを秘めた眼差しは何を思っているのだろうか…。



インタビューこぼれ話①

岩崎氏の最高傑作 海外版『イースI・II』

日本版では実現できなかったあんなことやこんなこと、岩崎氏の「イース観」がすべて詰めこまれている珠玉の一作。まず難易度が高くなり、外人さん好みのバランスになっている。キモとなるのがメッセージの全面改訂。岩崎氏が個人的に不満だった日本版のメッセージを「シナリオ全体がわかりにくい」と、意味の通りにくそうなもの、イースの書の内容やナレーションなど全部直してある。おかげで海外版では全く違う印象になっているらしい。
ただし英語力がそれなりに必要。海外でも好評を博し、オムニマガジン コンピューター RPG・オブ・ザ・イヤーなど数々の賞をとった。

※2：CDを読むレンズ部分が移動する時間。ちなみにCDはアナログレコードと違って内側から読んでいく。

今と　突撃！ク　列伝！



それからオーディオが良いと意識させるために声優を使って音楽もオールCD音源でいく。『イースI・II』ってそういう発想で設計していったんです。あとは移植する際にパソコン版にどれぐらいイメージを近づけるのかが課題になりましたね。だから結局担当というと、ゲームデザインですよね。ヘンな話ですけど基本的にはみんなボクって感じになるのかな？

みんなあんまり気がつかないんだけど、たとえばキャラクターってパソコン版は縦16ドット×横8ドットなんです。でもエンジン版って実はキャラがひとまわりデカいんです。どうしてそうしたのかっていうと見場が悪いから（笑）。良くなる分には全然構わんだろう！　そういう感じでドンドン決めていきました。

編：『イースI・II』移植の際にパソコン版の資料が少なかったとか。

岩：ええ、少なかったんです。もう時効だから話してもいいと思うんですけどハッキリ言っちゃえば、作った日本ファルコムの人間がすでに会社を辞めていたんです（笑）。コアの面子がいないもんだから全体が見えないわけですよ。元のプログラムぐらいしか存在しない。元のプログラムと、それに書かれたコメントを頼りに設計するっていう感じです。でまあ、そこでたまたま「イースを移植するんだったら俺を入れろ」と元ファルコムの人間が言ってきて、これがオリジナルイースを作ったグラフィッカーの山根ともおというヤツなんですけど（笑）。

編：ええッ！　パソコン版『イース』のキャラデザインをやってた方ですよね？

岩：橋本君や宮崎君（※3）と一緒にイースの基本的なコア部分を全部作った人間ですよね。彼にアレコレ聞きながら作っていきました。彼はグラフィッカーですけど、マップのデザインとか全部やってますから、結局シナリオのことも良く分かっているわけです。だからシナリオの大体は分かりました。

編：じゃあその山根さんの話と、わずかなソースを頼りに自分で最初から作りなおしていったと？

岩：そういう感じですね。『イースI・II』で一番苦労したってところは結局メモリなんですよ。つねにメモリとの戦いです。

編：すべてを小さくまとめる苦労ですか？

岩：ええ、そりゃもう。理想は、ひとつのブロック、たとえば「ダームの塔」なんかはワンアクセスでいきたいわけじゃないですか？　ま、実際はできないんですけども。そのために四苦八苦してあの手この手ですよね。

編：PCエンジンのメモリって何kバイトなんですか？

岩：これが笑うなかれで64kバイト＋8kバイトです。あとサウンド用のメモリ。それでさらに64k。あとこれはウラ技に近いんですけどV-RAM（※4）だってメモリに使えるわけですよ。あとアクセスを早く見せるための技法ってのも徹底的に考えました。

編：それはどういった技法ですか？

※3：橋本昌哉氏と宮崎友好氏。日本ファルコムでパソコン版『イースシリーズ』を制作したオリジナルスタッフ。その後、㈱クインテットを設立して多数の作品を発表している。

※4：キャラクターパターンやグラフィックなどをいれておくメモリ。読むこともできるので、データを入れて置く分には少しはメモリの代わりになる。

岩：すごく簡単です。要はプログラムデータのトラックっていうのは一番CDの内側にあるわけなんですよ。ということは、よく使う曲（オーディオトラック）ほど内側にあったほうがスピードが速いんです。

編：よく使うものをトラックの内側にまとめておくんですね。

岩：ええ、インチキですから（笑）。『イースⅠ・Ⅱ』って実はすごくズルいソフトなんです。ものすごくアクセスが速いって思われているんですけど、後半にいけばいくほどアクセスが遅くなる（笑）。なぜかというとオーディオトラックは後半の曲になればなるほど後ろ（外側）においてあるんです。だから、オープニング時が一番速いんです。「火事で始めて地震でもってけ」というハリウッドの格言があるんですけど、これはシナリオを作る時に、火事で話を始めて観客の心を掴んでクライマックスを地震で締めるんだ、という表現なんです。それと同じでゲームの印象っていうのは最初の15分で決まるってボクは今でも思ってるんですよ。逆にいうなら、その15分間に持てる限りのモノをぶち込んで、それで一発目に人の心を掴むんだという。当時CD-ROMってアクセスが遅くて、なにがスゴイのかわからないってイメージがあったので、わかりやすくオープニングが始まった瞬間にいきなりガツンとビジュアルとオーディオサウンドで叩く。「ああっ、ROM^{2}持ってて良かった!!」と思わせる（笑）。

編：あれは当時、オープニングをみて私も驚きました。すごい『イース』が出たなぁ、と。あのオープニングは岩崎さんが全部やられたと伺いましたが。

岩：全部ボクがやりました。さっき話した山根君がコンテ描いて、彼と相談しながら詰めていきました。

編：あのオープニングって一回読み込んでおしまいなんですか？　てっきり途中で読んでいるのかな、と。

岩：いいえ、そんなことはできません。今なら楽勝ですけど。だいたい今ならオープニングをプログラムで動かすなんて手間がかかることはしません。ムービー作って終わりですよ（笑）。

編：移植モノということで苦労された点などありますか？

岩：これは移植するときの大方針として考えたことなんですが、「Ⅰ」と「Ⅱ」をどう繋ぐのか？っていう問題があって、これはもう一言で『イースⅠ・Ⅱ』では経験値を一本化するんだと。

編：パソコン版は別々に発売されたこともあって、それぞれで完結していますからね。

岩：そうです。そうなると経験値とかレベルの作り方をパソコン版と同じにするわけにはいかない。『イースⅠ・Ⅱ』は二つ合わせて一本になっているのでバランスを全面変更しなくてはならない。しかも「Ⅰ」から「Ⅱ」に移行するときにアイテムや装備を持っていかせたらダメ。リングの扱いも違ってくるし、だいたい「Ⅱ」では魔法が出てくる。そういういろんな問題があるわけですよ。結局システムが変わっちゃうわけだから、「Ⅰ」と「Ⅱ」をまったく同じシステムでいけるようにバランスを全面調整をしました。だからエンジン版はパソコン版とはバランス的に全然別物になっています。



盟友、桝田氏と作っていった『天外魔境Ⅱ 卍MARU』

編：つぎに『天外魔境Ⅱ（以下：天外Ⅱ）』についてお伺いしたいの

ですが。これは製作時間が相当かかりましたよね？

岩：かかりましたね。プログラムだけで一年半かな。それに準備期間がかかったんで二年近いですね。『天外Ⅱ』に関わった理由っていうのは、ボクと盟友、桝田さん（※5）とのつき合いの始まりなんです。

編：桝田さんとはどういうキッカケでお知り合いに？

岩：『凄ノ王』や『イースⅠ・Ⅱ』の広告担当が桝田さんだったんです、それが縁で。『天外魔境』制作時にスタッフ全員の考えがバラバラで、うまくまとまらないってことがあったんです。それで急遽桝田さんが、その仕立て直しをしていたんですね。そのとき彼が「CD-ROMってどんなことができるんだ？」って。ほら当時CD-ROMのことなんか誰も知らなかったから、ボクに聞いてきたんですよ。それでアドバイスをしてたんです。で、ようやく『天外』がまとまっていったという過程があって。『天外Ⅱ』を作ろうという話が桝田さんにあったとき、ボクがいないとイヤだと言ったらしいんです。そんな調子でコアの面子が固まっていきました。そのころハドソンが『天外Ⅱ』をスーパーCD-ROM²の目玉に持ってこようって話になりまして、そのときに技術的にできそうなことをボクが要求されて、ビジュアルの部分や演出の部分などを考える役をやったというわけです。あと桝田さんと一緒に、当時はゲームバランスをとる達人になりかかってたんで、戦闘システムを作っていきました。

編：アレは面白いですね。敵がプレイヤーの状態に合わせて行動を変えてくるという。

岩：『天外Ⅱ』を作るときにボクの頭の中にあったのが「ボスを倒せるかどうかはレベル次第というシステムが大キライ」ってことなんですよ。

編：といいますと？

岩：簡単に言うと、ボスのHPが255あるとしますよね。そのボスってのは毎ターン30ポイントの隠し回復をするんですよ。実際、当時これをやるゲームはすごく多かったんです。そうなると、レベルが低いと何度やっても倒せない。

編：ああそうか。常に30以上与えないと…。

岩：いろんなゲームで試してみたんですけど、敵に対してどれだけダメージを与えたかを計算するために足し算をしていくわけですよ。すると、ボスは表面的に回復していないにも関わらず倒れない。なんてHPがデカイ奴なんだ！と。でも一つレベルを上げるだけで比較的簡単に倒れちゃう。これは、つまり中で回復しているからこんなことになるんです。中で回復しているか、それとも自分のダメージを半減して計算しているか、どっちかです。これってインチキですよね！

編：そうですね。つまり、レベルが低いと絶対に倒せないということになるんですよね。

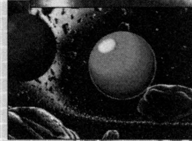
岩：ええ。インチキじゃないです

インタビューこぼれ話②
驚愕！『天外Ⅱ』のオープニング

岩崎氏の血と汗と涙が詰めこまれている『天外Ⅱ』のオープニングに注目だ。『天外Ⅱ』の制作時、世の中では「回転拡大縮小」の機能を持ったSFCが発売。このあと岩崎氏はハドソンに「ウチでもヤレ」と注文を受け、「回転拡大縮小」の機能が付いてないPCエンジンであらゆる手立てを尽くして、オープニングを作っていくことになるのだ。まず電源をつけるとハドソンのロゴマークが飛び出してくる。これが「拡大」。縦のび横のびのタイトルに続いてグルグル回る炎、これが「回転」だ。そして驚きなのが「玉」である。宇宙空間を2つの玉が、回転しながらじゃれあうように移動していく。







※5：桝田省治氏。岩崎氏とのコンビで次々に名作を生み出す。最新作は『俺の屍を越えてゆけ』(PS)。

か。ボク大っキライなんですよ。ではインチキにしないためにはどうすればいいか。ボスのHPが見えてりゃいいんだよ、と。HPが見えるってことは戦略立てられるってことじゃないですか。ということは、自分の状態や敵の攻撃力その他もろもろを考えて、戦闘をパズル的に解いていくことができる。

あと桝田さんの作った『天外』の戦闘システムの中ですごく好きだったのが、基本的にどの魔法も欠陥だらけということ。魔法の効果が切れたらそれまで、ハズレたらそれまで。でも当たれば強力とか、切れないかぎりはすごく使えるっていう。だから『天外Ⅱ』ではそれに技を重ねがけできるようにしようと。アレかけてコレかけて…と、全部切れないことを祈りながら勝負に出るんです（笑）。

今でもボクは「ゲームはこうあるべき」と思ってるんだけども、レベルを上げれば当然倒せる。でもレベルに依存するだけじゃつまらない。なぜかといったら、そこにプレイヤーの工夫する余地はないでしょ？ それで『天外Ⅱ』で僕らが考えた戦闘システムは、用意されているハンパな魔法をフルに使い倒して力任せに倒すことができるんです。今だもってこの戦闘システムはすごく好きですね。ほかにもいろいろ考えたんですが、『天外Ⅱ』は売れることが大前提の大王道を要求されるゲームだったので、マニアックな部分は切り捨てました。でもね、このゲームってボクの代表作と思う人が多いですけれど、個人的にあまり好きじゃないんです。戦闘や敵のバランスが好きっていうのはあるんですけど。『天外Ⅱ』では結局のところ技術的な面での新しい試みっていうのがほとんどないんです。しかも巨大なプロジェクトで20人弱のプログラマーがいましたから、やっぱり自分の目が届いたという印象が正直ないんですね。技術のかぎりを尽くして作ったというのは事実なんですけど、個人的には『イースI・Ⅱ』のほうが好きだなぁ（笑）。



天狗の庵を訪ねることによって巻物をゲットできる。持てる巻物の数に限りがあるので、そこは頭の使いどころか。

「理想のゲーム」を実現するゲームデザイナー

編：いままでお話を伺って分かったんですが、岩崎さんってプログラムだけじゃなくゲーム制作のいろいろな部分にタッチされているんですね。

岩：ボクの仕事っていったときに、ボクの最大の特技ってなんなの？って言われたとき、たぶんプログラムではないんです。技術的にヘマとはいわないですけど、脅威的で誰もが認める圧倒的なコードを書くわけではない。ほかの人に比べてボクのほうが卓越しているところはどこかというと、たぶんゲーム全体を俯瞰する能力なんですよ。

これはいろんな所で言ってるんですけど「頭の中で出来あがったゲームをプレイしろ!」って言うんです。己の理想のゲームが頭の中に出来あがったら、それをプレイするんだという。こういう話でこういう操作になって、と詳細まで頭の中でできあがっている。それをハッキリ面白いと言える。そうなったときに、それと現実の像を一致させる作業。でき得るかぎりの理想のスペックのゲームを頭の中で作り上げ、こういう方針で作るんだと判断すること。たとえば移植作でも気にいらない部分は平気で変更する。『イースI・Ⅱ』でキャラの大きさを変更したり、I～Ⅱを通してプレイできるようシステムを共通に変えたり。このように取捨選択をしてそのゲームの大方針を作る能力は誰にも負けないと自負しています。

「I」、「II」あわせて楽しめる"完全版"イース

イースI・II

機種　：PC E－CD
ジャンル：アクションRPG
メーカー：ハドソン
発売日　：89.12.21
価格　：7800円

手を入れにくい人気作品。常に原作のプレッシャーを負うことになる移植作。だが、そんなのは物ともせず、コンシューマーで唯一、優しさと感動を味わえたイースがここにある。

優しさを目指したゲーム『イース』、『イースII』

ズバリ言うとイースの魅力は快適さである。アクションRPGの金字塔である『イース』と『イースII』が大ヒットした要因は最終的にはそこに落ち着くと考えられる。主人公アドルがイースの国を舞台に野や神殿を駆けまわり、敵に体当たりでぶつかって戦闘するアクションが特徴。このゲームにはいわゆる「戦闘画面」が存在しない。画面切り替えがないだけでゲームがスムーズに進行し、物語や謎解きにより没頭することができるのだ。その操作性の良さ、程よい難易度など、『イース』のコンセプトである「優しさ」がユーザーの圧倒的な指示を受け、その後様々なパソコンやコンシューマー機に移植されていくことになる。

移植だけでは終わらないイースらしい『イース』

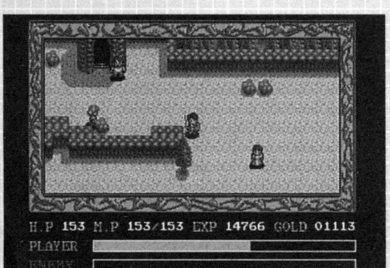
ここで紹介する『イースI・II』は大胆なアレンジが施されながらも、圧倒的な完成度でユーザーを驚かせた作品である。タイトル通り、「I」と「II」を1枚のCDに収録しているわけだが、移植に際しての制作者岩崎氏の姿勢は「移植ではなくアレンジ」だということ。

まずCD－ROMということをアピールするためにオリジナルのオープニングデモを流し、その中でアニメーション、CDサウンドや声のナレーションなど大容量メディアならではの演出でユーザーを圧倒させるのに成功している。

また、キャラのサイズを変えたり、「I」と「II」を通して遊べるようにゲームバランスやシステムまわりの変更を大々的に行っているのだ。「当時イースはカルト的人気があって、一歩でも原作から出ることが許されない雰囲気があった。それは原作が手の入れようがないくらい良かったという強い印象をユーザーが持っているから」と岩崎氏は語る。しかし氏には自信があった。グラフィックを全面的に描き変えたりバランスを全部とり直したりしても、良くなっている分にはクレームはこない、と。「原作と同じように気持ち良く遊べれば誰も文句言わないし、実際誰も気づかなかった」。

『イースI・II』はこのゲームの骨子である「快適さ」を土台に、豪華にデコレーションされたもっとも「イース」らしいグレードアップ版なのである。これにはイースを知り尽くした岩崎氏のゲームデザイナーとしての手腕が覗える。

担当したプログラマーは最初から最後まで二人だけ。大プロジェクト『天外魔境II』では味わえなかった風通しの良さがあった本作は氏の自信作だということだ。



IからIIが違和感なく繋がっていくのがウレシイ。Iのエンディングの感動とIIのオープニングの興奮がプレイ意欲を一層かきたてる。

ゲームの根源的な楽しさを追求し続ける元祖ゲームデザイナー

遠藤雅伸

MASANOBU ENDOH



常に独創的な視点で作品を手懸けている遠藤雅伸氏。『ゼビウス』は名作中の名作としていつまでも語り継がれていくに違いない。今回のインタビューでは『ゼビウス』の話をあえて外してゲームスタジオ設立後のコンシューマー作品にスポットをあててお話を伺った。『ゼビウス』と同様、氏のゲーム作りのスタンスは一貫していることが分かるだろう。

遠藤氏は数々の作品を世に送り出しているクリエイターだが、最初の作品は82年に登場した、ナムコの『ゼビウス』にまでさかのぼる。

遠藤氏は「ファードラウド伝説」という一つの世界・ストーリーを構築し、それに基づいて『ゼビウス』のシステムを制作していった。当時は非常に画期的だった金属質のグラフィックや、隠れキャラクターの「ソル」に至るまで、きちんとした設定が作られているのだ。

単に撃つとか避けるといった指先の快感だけでなく、プレイヤーはそこにある「世界」まで含めて楽しむという構図を作りあげた。『ゼビウス』は、ビデオゲーム黎明期に、ゲームの新しい形を示した作品となったのである。

そしてナムコで『ドルアーガの塔』などのアーケードゲームに関わった後、独立してゲームスタジオを設立。『ファミリーサーキット』の制作や移植版『ウィザードリィ』などが、代表的な作品だ。

『ウィザードリィ』は移植作だが、ゲームバランスなどを徹底的に取り直し、マニアックなゲームと思われがちだった『ウィザードリィ』を遊びやすく仕上げている。現在でも「FC版がいい」というファンが多い（最近、ニンテンドウパワーでリメイクされた）。

現在はN64で新作『DT』を制作中である。

遠藤雅伸氏 主な作品リスト

ゼビウス
ナムコ／1982／アーケード／STG

イシターの復活
ナムコ／1986／アーケード／ACT

機動戦士Zガンダム
バンダイ／1986／FC／STG

ウィザードリィ
アスキー／1987／FC／RPG

ファミリーサーキット
ナムコ／1988／FC／レース

カイの冒険
ナムコ／1988／FC／ACT

ケルナグール
ナムコ／1989／FC／ACT

ワールドサーキット
ナムコ／1991／PCE／レース

ウィザードリィ外伝I
アスキー／1992／GB／RPG

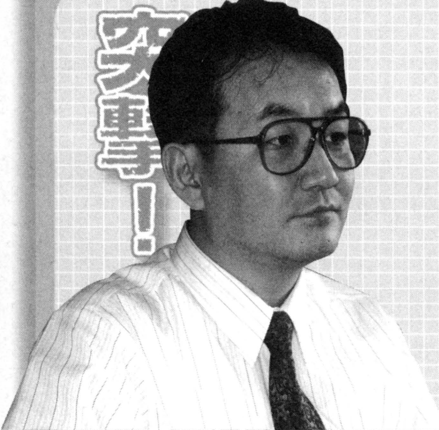
ドルアーガの塔
ナムコ／1992／PCE／ACT

ウィザードリィV
アスキー／1992／SFC／RPG

ザ ブルークリスタルロッド
ナムコ／1994／SFC／ADV

スーパーファミリーサーキット
ナムコ／1994／SFC／レース

エアーズアドベンチャー
ゲームスタジオ／1996／SS／RPG



ゲームをプレイしてフラストレーションが溜まってくると「自分でやるっきゃねえな」と作り始めるんです

ナムコへの入社と『ゼビウス』

編集部（以下、編）：まずナムコに入社されて、ゲームをお作りになる経緯をお聞かせください。

遠藤氏（以下、遠）：きっかけはアタリのファンだったことですね。当時アタリジャパンはナムコの子会社だったわけですが、ナムコが販売していた『ギャラクシアン』を見てアタリの作品だと思ったんです。動きの美しさに感動しましてね。実はそれがアタリではなくナムコ自身の作品だっていうことで、じゃあ、そこでゲームを作ろうと思ったんです。

編：そのころからゲーム自体がお好きでいらっしゃった？

遠：そうですね。学生の時は、週末になると歌舞伎町とか行ったりもしてたんで。でも、僕はゲームをやるより新しいゲームを見るのが好きでした。1回行ってもせいぜい200円位しかやらないんですけど。

編：『ゼビウス』では小説までお書きになりましたが、その頃からSFには造詣が深かったのでしょうか。

遠：まぁ、それなりに。でも、「スターウォーズ」や「ガンダム」の後ですね。ちょうど「伝説巨人イデオン」が終った頃で、非常に影響を受けました。アニメーションの手法を採り入れれば、ゲームはもっと奇麗になるのにと思ったことと、当時はコンピューターグラフィックスが出始めの頃で、先端の映像をゲームでも使いたかったんですが、当然、当時の基板上で描くのは技術的に不可能だったんです。だから『ゼビウス』では今で言うところのプリレンダー（※1）みたいな画を出せば良くなるだろうということでキャラクターを作ってます。自分で面の挙動を頭の中で考えながら、デザインに沿ってドットを打っていきましたね。

編：『ゼビウス』は社会現象にもなりましたけど、ヒットの確信みたいなものはありましたか。

遠：特にないですよ。タイミングっていうか、星回りというか、そういうものの一環だったんで、特にどうという感慨もなく…。自分で好きなモノを作らせてもらえて楽しかったというだけです。同期の社員よりちょっとボーナスが良かったくらいかな（笑）。

迷路の定義を追求した『ドルアーガの塔』

編：『ゼビウス』の後に『ドルアーガ』4部作を手掛けられてますね。

遠：『ドルアーガ』は、「迷路」という言葉の定義に立ち返って作りたかったというのが根底にあります。「迷路」とは、任意のA点とB点を結んだ時に経路が一つしかない、右手もしくは左手を壁に触れながら、壁づたいに歩けば解けるようなものを言うんです。当時、迷路ゲームと言われた作品は色々出てましたけど、『パックマン』を始めどれ一つとしてもまともなものがなかった。『ドルアーガ』ではデータを持たずに迷路を生成するという方法を考えて、基本的には左右の壁づたい、どちらかでたどり着けるようになってます。壁を壊す奴がいたりするんで、それもままならないんですけども。

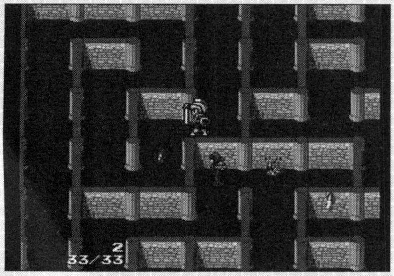
編：では先に迷路ゲームという発

※1：あらかじめレンダリングされた3Dグラフィックを1枚の2Dの絵として持つ方式。『スーパードンキーコング』(SFC)などで使われているような手法。

想があって、それからあの世界観が出来あがったのでしょうか。

遠：いえ、まず最初の段階で、シリーズ全編を通した物語ができていました。その頃RPGみたいなものをアクションでやりたかったので、実は最初に『イシターの復活』を作り始めたんです。それがある程度遊べるようになった段階で、「これが初めては誰もついて来れないな」と思えてきたので、もう少し遊びやすい『ドルアーガの塔』を作ったわけです。

編：『ドルアーガ』は後にPCエンジンでリメイクなさっていますね。



主人公・ギルにステータスが存在するなど、前作と比べてよりRPG要素が強くなっている。ヒントが嬉しい。

遠：ナムコから話があったのですが、どうせやるなら本来の形に戻して作りたいと。営業的な理由から初代『ドルアーガ』は『マッピー』の基盤のロムを載せ換えて作ったのですが、そこから受ける制約も多くて、容量が少なかったり、横2画面分にしかスクロールできなかったり。本来は「塔」ですから丸い形でやりたかったので、リメイクでは画面を丸に近い正方形にしたり、謎も本当はあんなに難しくするつもりはなかったから、サイドストーリーや謎解きのヒントを入れたりしました。ゲームが分かる人であれば、あれが良くできているということは分かると思います。

編：3作目の『カイの冒険』と、最終作の『ザブルークリスタルロッド』はアプローチがまったく違う作品ですね。

遠：アタリの業務用アクションゲームで『メージャーハボック』（※2）という実におもしろい作品があったんですが、日本で売れなかったんですよね。面白いんでみんなに紹介したいなって思ってた時期が、折しも『ドルアーガ』の新作をスケジュール的にやろうかという時期で、じゃあ『ハボック』のような操作感のアクションがいいなあ、ということで、ああいう形になりました。このゲームのゲームオーバー時に出るカイの絵がシリーズ中で一番奇麗でしょうね。いろんなカイの絵がありますけど、オリジナルのやつのブサイクさったら「あんなの助けたくないよ」ってほどで（笑）。

『ザブルークリスタルロッド』はマルチストーリー、エンディングのADVでしたが、本来はCGで作るインタラクティブムービーみたいな方が合うんだと思います。当時は技術的な部分の進歩がまだまだという部分がありまして。今だったらそれこそプレイステーションでCD5枚組とかでできるんでしょうけど。

スロットレーシングからの着想『ファミリーサーキット』

編：次は『ファミリーサーキット』についてお聞きしますが、あの、車同士が「当たらない」という思いきりの良さはすごいですね。走る爽快感を、純粋に追求したというか。

遠：走る爽快感っていうか、自分だけで走ってて、もうキリキリ、ビリビリくる感覚ですよね。この作品はシリーズ全てのドライビングプログラムを自分で書いてます。ドライブに関する部分っていうのは、頭の中で想像してるものと、実際にプログラマーに伝達したものとでは全然違ってしまうんで、やはり自分でやらないと。当時、


細かなセッティングが勝利の明暗を分ける。ライバル車にぶつかることがないので、ひたすら走りに集中できる。

※2：宇宙ステーションに侵入してコアに爆弾をしかけて戻ってくるというアクション…たぶん（遠藤氏談）。グラフィックは白黒のベクタースキャンで筐体はアップライトのみだった。

今と昔をリンクさせる 突撃!クリエイター列伝!!

車モノをやりたくてしょうがなかった時期があったんです。なぜ車がぶつかんないかといいますと、(玩具の)スロットレーシングってありますよね。電流の通った溝に車を置いて、コントロールはアクセルボタン一つの。当たり前なんですが、あれは追い抜こうが何しようが絶対車同士がぶつからない。ただ、コースのイン側とアウト側に優劣が出てくるんですよ。それだったら、同じコースを上に重ねればいいっていう考え方が『ファミリーサーキット』です。ただし、「当たらない」と決めるのは結構大変でした。さすがナムコだなぁと思ったのは、一応当たるバージョンも作ってみたんですが、「確かに当たらない方が面白いですね」と言ってくれたこと。それで決断できましたから。

編：このシリーズはご自身でもずっと遊んでいるというお話をどこかで伺ったんですが。

遠：う〜んその通りですねぇ(笑)。実は昨日の夜も『スーパーファミリーサーキット』で遊んでたりするんですよ。色も奇麗で処理も速いし、車の挙動も面白くて色々入れられたし、ちゃんと画面が回るしで。

編：現在のハードウェアで『ファミリーサーキット』をお作りになろうとは思われませんか。ある意味、すでにレースゲームとしての最終形態という気もするので、あまり意味がないかもしれませんが。

遠：いや、そんなことはないですけど、『グランツーリスモ』で充分面白いからいいんです。でも、『ファミリーサーキット』って、走ってて最終のストレートに出てきた時に、「これが何秒位か」って10分の1秒単位まで身体で分かるじゃないですか。本物のレースでは分かるんですよ。そういう点で、『GT』はやっぱりそこまで来てないのが不満な点ですね。早い話が、「『GT』もそこまでやれー!」と(笑)。

フラストレーション型のゲームデザイナー

編：これまでの遠藤さんの作品を見ますとジャンルが特に偏っていないのですが、やはりアクションゲームが得意な方というイメージが強くあります。

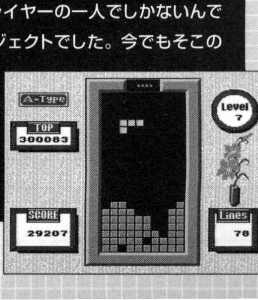
遠：やっぱり、リアルタイムのゲームがちゃんと作れて初めてまともなゲームデザイナーだと思うんです。ジャンルに全然片寄らないというのは、僕がフラストレーション型のクリエイターだからです。「絶対こんなことができるハズなんだけど、どうしてやんないのかなー」とフラストレーションが溜まってくると「自分でやるっきゃねえな」ってやり始めるという。例えば『ケルナグール』を作ったキッカケは、PCエンジンが出た時に『ザ功夫』というゲームを買いまして、「うおぉ! キャラがデカイぜ! スゲエぜ! でもつまんないぜ!

遠藤雅伸協力による究極の「テトリス」!
『テトリス2+ボンブリス』

91年12月にBPSより発売されたファミコン版『テトリス2+ボンブリス』に、遠藤氏は「協力」という形で参加している。この作品、まずスタッフがすごい。『ポケモン』の石原恒和氏プロデュースのもと、ディレクターを中村光一氏、音楽をすぎやまこういち氏が務め、遠藤氏と同様、「協力」として宮本茂氏までがクレジットされているのだ。

もともとこの作品、最初に出たファミコン版『テトリス』の出来に不満を持った有志たちが、「自分たち用の究極の『テトリス』を勝手に作っちゃおう」という目論みで制作されたものだとか。

遠藤氏：ほとんど何もしてないですよ。中村くんに「面白い!」とか「良くできた!」とか「遅い!」とか言ってただけですから(爆笑)。ハッキリ言ってデバッグテストプレイヤーの一人でしかないんですけどね。あれは素晴らしいプロジェクトでした。今でもそこのファミコンに差してあります」



滑らかに落下していくブロックや、すぎやまこういち氏作曲のBGMが心地良い。

バカヤロー！　なんだこのゲームふざけんな！　甘ったれてんじゃねぇぞ（笑）！」ってコントローラーをブン投げたら、周りのみんなが「そんなに怒るなら自分でやれば」って言うんで、「よおーし、わかった！　自分でやる！」って（一同爆笑）。

編：ファミコンでもここまでできるぞ、という意地ですか（笑）。

遠：そうですね。当時はプロレスものとかで、格闘ゲームのコマンド系のようなのが出始めた頃でした。でも、操作が面倒なのは嫌なんで、ワンボタンの攻撃、ワンボタンでジャンプにして、攻撃法はレンジによって形態が変わるというシステムにして。実は間合いとタイミングだけの簡単なゲームなんですけどね。

遠藤雅伸&堀井雄二　夢のコラボレーションが実現？
『いただきストリート』（ファミコン版）

堀井雄二氏のゲームデザインとして知られる『いただきストリート』の1作目の制作にも、遠藤氏は深く携わっている。図らずも2大クリエイターの競作となった本作であるが、3年余りかかった制作期間中には、様々な紆余曲折があったようである。

遠藤：最初ウチ（ゲームスタジオ）はグラフィックを担当してる程度で、僕はプログラムの監修という形で参加してました。ただ、いつまで経ってもゲームが完成しないんで原因を調べたら、発売元の方にプロジェクトのディレクト（全体の調整・統括）をしてる人間が誰もいなかった。結局最後は僕がディレクターをやらざるを得なくて、「これ以降の意見はどんなに良くても聞かない！」ってことで完成まで持っていきました。ある段階からは「できるけどやらない」と言えることも、ディレクターとしてゲームを製品にするためには必要な才能だと思います。



優れたゲームシステムはもとより、AIキャラの人間臭い思考が技術的にスゴかった作品。

話がそれましたが、他人がいいものを作っているジャンルに対して勝負したいとは思いません。そして、プリミティブ（根源的で単純）なものがやりたいというのが大きいです。でも、できたらできたでまた「何年早かったね」とか言われちゃうんですよ（笑）。以前は「自分だけ良ければいいや」と思って作っていましたが、ある時期からは「ゲームを初めてやる人のためにも作らなければダメだ」という考え方に変わってきました。現在は易しいゲーム、一応「6ヶ月から2歳までのゲーム」が作りたいゲームです。

編：最後に「ユーズド・ゲームズ」の読者に一言お願いします。

遠：「古いゲームで良かったものは良かった」っていう考え方は非常にいいんですけど、最近、新しいゲームを端から否定するっていう傾向があるのがちょっと悲しいですね。例えばあるゲームのキャラデザインが××というタレントに似てるってだけで、「何だよクソゲーじゃん」っていうのは違うんですよ。その要素によってどこが面白くなったかということを理解した上で、「俺には性に合わない」っていうのはいいんですけどね。古いゲームの良さも新しいゲームのやりたいことも分かってくれないと、5年、10年経った時にゲームそのものが「ダメ」になっちゃうんで。

編：ありがとうございました。

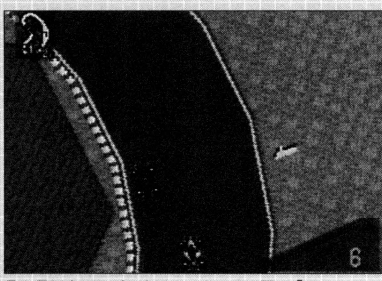


指先震える緊張感。これが真のレースゲームだ！

スーパーファミリーサーキット

機種	：SFC
ジャンル	：レース
メーカー	：ナムコ
発売日	：94.10.21
価格	：8800円

実車でもなければ３Ｄでもないものの、カーレースの醍醐味がギュッと凝縮されている本作。１ドット単位でコーナーを攻めろ！



見た目以上にシビアなレースゲーム。既に「ファミリー」という看板はいい意味で偽りである。

シェイプアップされた大胆なシステム

本作はゲームスタジオ制作による、トップビューのレーシングゲームである。これまでシリーズ4作品がリリースされているが、このスーパーファミコン版のみが、回転機能によりコースが360度スクロールするようになっている。

このシリーズ最大の特徴として、自車とCPUが操るライバル車の間に当たり判定がないという大胆なシステムが挙げられる。走る爽快感とコーナーを攻めることを楽しませるために、無駄な要素を徹底的に削ぎ落としているのである。

また、自車のセッティングを8種類のパーツに対して細かく行えるのも特徴だ。例えばエンジンの設定は4項目に分かれ、それぞれ「耐久性」（重さ）、「チューン」（加速と最高速のバランス）、「レブリミット」（回転数）、「ラジエーター」（冷却機という具合である。タイヤはフロントとリアの左右、それぞれ個別に設定でき、さらに燃料の積載量まで設定できる念の入れ様だ。

これらのセッティングの効果は、レース中に顕著に指先に伝わってくる。燃料が少なくなれば車体重量が軽くなり、レース後半ではスピードが速くなる。タイヤも摩耗するのでスピンしやすくなり、操作も難しくなる。マシンの調子がリアルタイムで刻々と、高度な物理計算により変化していくという、実に凝った作りになっている。

容赦なきシビアな走りを要求される

しかし、本作の難易度は相当に高い。スクロールスピードの速さに慣れない最初のうちは、自車をコースからハミ出さないようにするだけで精一杯。コーナリングのサインも出ないので、コースを覚えるまではコースアウトしまくり、完走すらもままならない。路肩に少しでも乗ろうものなら、減速どころかほぼ停止状態に。しかも一瞬にしてウィングやサスペンションが故障し、コースに復帰しても走りに顕著な支障が現れるというシビアさ。路肩に「チッ」とわずかに擦っただけのミスが、確実に100分の1秒のタイムに影響してしまう。凡庸なレーシングゲームにありがちな、ラフな走りで勝ててしまうような甘い作りではないのだ。

まさに本物のレース同様、一瞬たりとも気が抜けないゲームだが、プレイを重ねるほどに100分の1秒単位で確実に腕は上達していく。しかも、どんなに高みに上ろうと決して「極まる」ことがないほどに本作は奥深い。高難易度コースをスイスイ走れるようになったあたりから、本作の楽しさはグンと開けてくるはずだ。

日本3大落ちゲーの1つ『コラムス』を生み出した男

荷宮尚樹

HISAKI NIMIYA



80年代後半から90年代初頭にかけて、次々と生み出された「落ち物パズルゲーム」。その中で大ヒットした『コラムス』を、入社から2作目で生み出したという鬼才が荷宮尚樹氏だ。その荷宮氏に、NYで過ごした少年時代から、コラムス制作中の話まで幅広く伺った。

荷宮尚樹氏プロフィール

(株)セガ・エンタープライゼスでディレクターとして活躍している荷宮氏の代表作といえば、やはり『コラムス』だろう。

アーケード版『テトリス』を発売していた同社は、『テトリス』によって火のついた感のある「落ち物パズルゲーム」というジャンルを定着させるため、いくつかの続編ソフトを発売していた。そのような流れの中で、荷宮氏は入社以来手がける2作目のソフトとして、『コラムス』を開発することになった。

『コラムス』は、ゲームファンの間だけにとどまらず、老若男女にヒットしたソフトだ。本誌の読者で、プレイしたことがないという人は、おそらくいないのではないだろうか。『テトリス』が、ソ連製といういわば「洋ゲー」だったことを考えると、このジャンルでは始めて大ヒットした「国内産落ちゲー」だったと言える。

左は、荷宮氏自身の手による、作品リスト。現在制作中の仕事に関しては「ナイショ」ということだが、きっと『コラムス』以上の作品を生み出してくれるに違いない。

荷宮尚樹氏作品リスト

アーケード(企画・ディレクション):

ESWAT / イースワット
Columns / コラムス
Columns II -Voyage Across Time- / コラムスII
D.D.CREW / DDクルー
SEGANETMERC / 電脳戦機セガネットマーク
DIRT DEVILS / ダートデビル

コンシューマ:

Columns MD / コラムス メガドライブ版
ソニック3(BGM作業コーディネート)

大型アトラクション:

AS-1 Megalopolice / AS-1用ソフトメガロポリス
(実写パート撮影作業コーディネート)

声の出演:

レイルチェイス、バーチャコップ、マンクスTT、ガンブレード・ニューヨーク、The House of The Dead、ゲットバス、スパイクアウト、Flash Beats、他。

最新作は、「消防士-BRAVE FIREFIGHTERS-」ともう1つ(まだヒミツ)。

ユーザーがアレンジした『コラムス』があってもいいんじゃないですか？

今昔をリンクさせる突撃！クリエイター列伝!!

ゴルフ場の休憩室で「ポン」をプレイ

編集部（以下、編）：この業界に入った経緯からお聞きしたいんですが、最初からゲーム業界を志望されたんですか。

荷宮（以下、荷）：そうです。大学は神戸の工学部でシステム工学科をやってまして、最初からゲーム業界に行きたかったですね。教授なんかは、「こんなんどうや」って三菱重工なんかを薦めたりするんですけど。

編：ゲームに触れられたのはいつ頃からですか。

荷：小学校1年から5年まで、親父の仕事でNYにいたんですよ。その時に、親父がゴルフに行くのについていって、休憩室みたいなところにあった「ポン」をヒマつぶしにプレイしていました。それで「こりゃ面白いや」と。アップライトの筐体だったけど、アタリのものかどうかは覚えてないんですよね。

中高生のころは、アマチュア無線やったり、「ラジオの製作」に載ってるようなキットを買って作ったり、マイコンやったりという、僕らの年代のプログラマーに、ありがちなパターンをたどってますね（笑）。

編：セガに入られたのは、大学に来た求人票を見て？

荷：いえ、当時ちょうどリクルートがあの分厚い本を配り始めた頃で、ちょっとはゲーム会社も入ってたんですよ。意識してたメーカーはコナミ、セガ…。後はアイレムかな。アイレムは『R-TYPE』が好きで。8mm映画も中学の頃から作ってたんですが、そうすると特撮、2001年とかブレードランナーとかをマネしちゃうでしょう。だから、絵的にかっこいいっていいなあというのもあった。

編：セガを選んだ理由はどのあたりにありましたか？

荷：あの頃はやはり『ファンタシーゾーン』。それから『スペースハリアー』に『アフターバーナー』という時代でしたから。特に『アフターバーナー』は、デカいし早いし動くしでウハウハやーっていうのがあって。だけど「なんで『アフターバーナー』言いながらスロットルないねん!」（※1）って思ったんです。そう、それですね、セガを選んだ理由は。それが気になって気になって。

面接は今から考えるとすごかったですよ。販売と開発と営業のビッグ3が面接やってた時代ですから。それで、君は何がしたいんだと聞かれたので「アフターバーナー言いながらスロットルレバーがないのは、大間違いやと思いますわ」って話したら「そーなんだよ！」って答えが返ってきて。それが今の副社長の鈴木さんですよ。おおらかな時代でしたね。

編：確かにそうですね。それでセガ入社したのが…。

荷：88年の4月ですね。当時でいう1研です、R&D1研。それから企画を書き始めて、一本目は『E-SWAT』というのをやりました。見ての通りロボコップで。今だとライセンスものとして作るところですが、あの頃はどうすれば自分なりのゲームを作れるか、そればかり考えていましたね。まあその後MDにも移植されたんで、良かったかなーと。

マリオとテトリスどっちを取るか!?

編：そしてコラムスの製作に入られたんですか。

荷：その時は、選択肢が二つあったんです。一つは、スーパーマリオが世界を席捲していた頃だったので、その対抗作を。もう一つ、テトリスもインカムが出てたから、パズルゲームの盛り上がりを持続させるために2弾3弾を、という

※1：『アフターバーナー』には大きく分けてごく少数の「無印（I）：スロットルレバー無し」と、広く知られる「II（スロットルレバー有り）」の2バージョンがあります。「I」はその後ほとんどが改修され、今となっては極めてレアなアイテムとなってます。

のです。スーパーマリオも僕なりに研究したんですが、業務用しかやっていない僕がＭＤの勉強をしてからやるのは効率が悪いな、と。だけどテトリスだったらシステム16（※2）のことは分かるし、家庭用でできないことをやれるっていう自負もありましたね。そうやって三人で作ったんですけど。

編：三人ですか？

荷：うん。企画屋、プログラマー、絵描き。あとサウンドで四人ですね。自分で全部考える余地がありました。



ＭＤの『コラムスⅢ』より。一人でエンドレスにやるモードがないのが残念なところ。

編：では企画段階からお聞きしたいんですが。

荷：最初二つの選択肢があったそのとき、すでに『コラムス』の原型があったんです。まったくのオリジナルでヒラめいたわけではないんで、僕が作りましたって言うのはちょっと性格的に言いたくないんですね。だから僕は原案を考えたわけではなくて、素性のいい土台があって、いいものをより良くしたアレンジャーということです。まあ100％僕が作ったとは言わないけど、98％作ったとは言えますよ（笑）。

編：元のほうのアイディアは良かったけれど、完成度が低かったということですか。

荷：ようはテトリスのヒネリだったんですよ。だけどテトリスの亜流でなかったところが良かった。テトリスはフィールドが10列×20段だったでしょう？　原型はそれをそのまま使っていたんです。だからそこにあのコラムスのピースを落としても、全然下に溜まらないなんですよ。それでちょうどいい幅を考えるのに、ＡＴ機のモニターに紙を張って「よし、6列！」なんてマイルールでプレイしながら、バランスを考えました。結局、6列の12段でいい感じになりましたね。そうすると、1×1のマットなタイルのテトリスではなく、2×2で色々絵が描けるんですよ。テトリスと似てるからやらない、という人の層を狙おうと思ってましたので、それもあって宝石というのが出てきたんです。

編：差別化ですね。

荷：そうです。それに綺麗なものが好きだったし。そこから背景だとかタイトル画面、バックグラウンドストーリーを考えました。あれは結構会社の営業とか宣伝の方に信じてもらえたんで、我ながらよくできたなと思ってます。「え、荷宮さん、あれ嘘だったんですか」「いや嘘じゃない、創作というんじゃ」ってね（笑）。

　テトリスは構造化されて単純で、しかもロシアから来たというのでひとつのパッケージができあがってる。「上海」には阿片窟の怪しい遊びの雰囲気があった。全部創作だけど、それだけでソフトのイメ



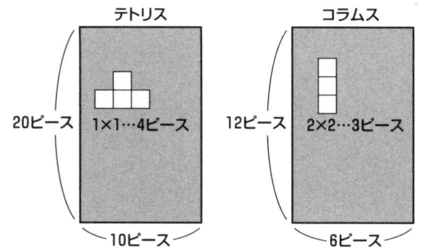
注1：セガのアーケード用システム基盤の名前。

ージが分かってしまうしインパクトがありますよね。だから、物語を語る方法には、そういう形もあると思ったんですよ。キャラクターに語らせるんじゃなくてね。
編：『コラムス』は、斜め消しのルールが斬新だったと思うんですが、あれは元版にも入っていたものなんですか。
荷：入ってましたね。斜めを見るゲーム、ワリとありますよね。ティクタクトー（三目並べ）とか。『コラムス』の場合はプレイフィールドのせいなんですよ（詳細は左図を参照）。斜めが入らないとすごくきついんです。テトリスだったら2ブロック半降ってくる間に一列消せばそれ以上増えないんです。横が10だから。でもコラムスは6でしょう。「赤赤赤」とか全部同じ色でない限りは2ブロック降ってくる間に6ピース消さないと1段増えてしまう。つまり総量でいうと1ブロック来たら1ブロック消すという、1対1で行かなきゃならない。すっごいキツイんですよ、テトリスと比べると。

目立たせるなら絵よりも音だ！

編：『コラムス』といえば、あの音も印象に残っているのですが。
荷：サウンドの人がゲームのイメージをきちんと取りこんでくれて、その頃だったら16ビートのハードロックが定番なのを、宗教音楽っぽい感じにしてくれたんです。
編：やはり音作りは時間をかけられたんですか。
荷：時間がかかりますよ。「耳につく音」っていうのをポイントにしましたね。あのガラスが砕けるような音でトーンが上がっていくいうのは、結構イヤな感じなんです。でもそれが、ゲームの緊張感と消えていくグラフィックとの開放感に合わせると良くなるんですね。
編：私もゲーセンに行ったとき、あの音が耳にまず入ってきて興味を持ったんです。
荷：ゲームセンターでプレイヤーがどのゲームを選ぶかといったら、やはり評判で選ぶ。もしくは画面を見て、昔でいうとレコードのジャケ買いみたいに100円入れてくれる。でも100円で面白くなければ、ガーンって蹴られてそれっきりですから。じゃあそれ以外でどう引っ張るかと言ったら、やっぱり音でしょうと。いくら画面

荷宮氏によるコラムス解説



ピース　：ゲームフィールド中の最小単位。テトリスのピースを1×1とすれば、コラムスはサイズが倍（当社比）の2×2。宝石を美しく描くために大きくなった。

ブロック　：ピースの組み合わせによるゲーム中にプレーヤーが操作できる単位。コラムスは1ブロック＝4ピース。

フィールド　：ゲームが展開する「場」。

テトリスでは2．5ブロック（10ピース）落ちてくるうちに1ライン（＝10ピース）消せば、フィールド内のピースの総数は増えません。つまり「消しノルマ」は「2．5個落ちにつき1ライン消し」となります。

コラムスの場合、1ブロック（＝3ピース）なので、都合2ブロック毎に1ライン分（6ピース）消さないことにはフィールドはどんどん狭くなっていきます。つまり、「消しノルマ」は「1個落ちにつき1個消し」となり、明らかにキツイ。ここに「連鎖」が入ることで、「平均消しレート」を上げてやる。また、連鎖を積極的に組めるようになれば、より長く遊べる様になります。フィールド幅が広いと、漫然とプレイしていても勝手に消えるし、狭すぎるともともとノルマがキツイんで面白くない。フィールドの幅と落ちてくるレート、そして「魔宝石」（バージョンによって「魔法石」となってたりもする（笑））の導入。これらを塩梅良くしあげて『コラムス』となりました。

を派手にしたって限度がありますからね。

編：通り過ぎたときに目につくような画面が流れてなかったら…という問題がありますよね。

荷：そう、その瞬間がたまたま面白くなかったら、人はなかなか寄ってこない（笑）。店の外にいてもおやっと思わせるとか、一回プレイして耳に残っていれば後で同じ音がしたときに反応してくれないかとか、考えていたんです。

編：「これはいける」、と思われたのはどのあたりですか。

荷：『コラムス』っていうのは、女のコにウケるものを、と思ったところがあるんです。女にウケるものが男にウケないってことはないんですよ。マンガもそうですが、少女マンガがわかる男のほうが賢いんです。そしてそれとは別に、男のロマンというのは禍禍しくある必要はないですよね。例えばフェニキアの商人たちがこういう風に遊んでる、「ほうそうか。豪華じゃのうエキゾチックじゃのう」でいいじゃないですか。

ロケテストを、当時出たばかりの50インチモニターの機械に入れて新宿でやったときに、女のコの二人組がやってきたんですよ。パズルゲームっていうのはギャラリーのほうが見えていますよね。見てる子は「ホラ！　あそこあそこ！」って言い、プレイしてる子は「どこどこ！」って分からない。そうしたら見てた子が、だーって席を立って、50インチの画面に指さして「ここ！ここ！」ってやるんです（笑）。そこまで楽しんでくれてありがとう、ってそばに行って言いたいけど、そんなことやったら気持ち悪がられるから、柱の陰で手をあわせてね（笑）。まあこれで確信が持てましたね。

シリコンの塊に夢が詰まってる

編：荷宮さんにとって『コラムス』はずっと思い入れがありますか。

荷：そうですね。3ケ月でこれだけ好かれるものを作れたというのは、今から考えるとすごく特異な例だと思います。僕の中では貴重な成功体験の一つなんですけどね（笑）。でもそのうち、過去の話をしてても仕方ないなと思い始めて…。だから今こういう風に聞かれてびっくり。

編：（笑）それは本誌の性格ということで。

荷：ユーズドゲームズは出たときから読ませてもらってますよ。こういう部分をちゃんと振りかえってくれるところがないとね。メーカーが、保存も振りかえる努力もあまりしないでしょう。うちの開発とかでも「あのゲームはどんなのだったか」って調べる時は、同人誌を頼りにしてますから。今は個人レベルのほうが資料保存は進んでると思いますよ。

編：では読者の方に向けて一言いただけますか。

荷：みんなコラムスを愛してくれてありがとーっていうところかなあ。この前、コラムスオンリーのコピー本同人誌というのを初めて見たんですよ、コミケで。姉妹で作ってくれててね。そういう風に楽しんでくれてると思えばこそ、ツライ現実も乗り越えていけると（笑）。

編：3大落ちモノゲーの一つだと思うんですよ。確実に。

荷：で、妙にストイックでしょう（笑）。面白いのが、ＳＳの『花組対戦コラムス』が一番ドラスティックにアレンジしていることなんです。それがとてもいいんですね。セガが『花組』前までに作ってきたものというのは、あまりにもファーストに縛られてるんですよ。ガンダムでいえば、未だにＺガンダムまで行きついていない（笑）。今だったら、ユーザーがアレンジしたものがフリーウェアで出回ってもいいと思うんです。ゲームは楽しんでもらってこそですから。よく考えたらシリコンの塊ですやん（笑）。石ころでしょ、ゲームの基盤は。でもそこに電気が通ることでプログラムが走って、画面に何か映って世界が広がるわけでしょう。それがいつもやってて楽しいですね、ゲームを作っててもね。

編：ありがとうございました。

老若男女をトリコにした驚異のゲーム！

コラムス

『テトリス』『ぷよぷよ』と並んで老若男女にヒットした3大落ちものパズルゲーム『コラムス』。ストイックなシステムときらめく宝石に、今あらためて魅了されてみないか!?

キャラを立てずに背景を語ろう

インタビュー本文中で荷宮氏も触れているが、『コラムス』は、キャラクター以外の部分で背景を語らせるゲームだった。

フェニキアの商人や宝石という、きらびやかな印象の異国イメージが、ぱっと見たゲーム画面とよく合っている。確かに「創作」なのだが、思わず信じてしまうような雰囲気の統一感があったのだ。

これは、後に続く『ぷよぷよ』や『マジカルドロップ』などが、キャラクターを登場させたのと異なっており、非常に興味深い。スタンダードとなるようなゲームには、意外と余計な説明よりも、こういった手法の方が向いているのだろうか。

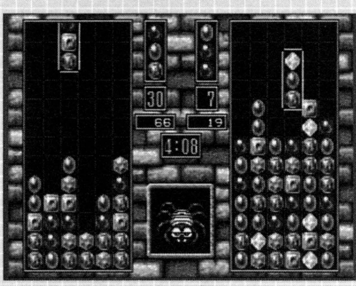
完成度ではイチオシ『花組対戦コラムス』

「落ちてくる数と消す数をイコールにしないと増えてしまう」というストイックなこのゲームは、対戦するよりもじっくり一人でプレイし、己との戦いをする方が向いているし、燃える。比較的手に入りやすいと思われる『コラムスⅢ』(MD)には、一人用エンドレスモードが付いていないので注意しよう。

一人の方が燃えるけど、対戦もしたいんだ！　という場合、本誌の範囲からは少々はずれるが、インタビュー中でも出てきた、SSの『花組対戦コラムス』が一番のお勧めだ。『サクラ大戦』と『コラムス』が、無理なく融合された逸品なので、これから『コラムス』に挑戦する人も、以前に『コラムス』体験がある人も、ぜひ手にとってみて欲しいと思う。

また、ニンテンドウパワーにもついに『コラムス』が登場したので、SFCユーザーでも遊べるようになった。

一作目登場から10年以上たつにもかかわらず、今でも愛されるソフト……。これこそが本物の証ではないだろうか。



本誌の営業さんに、5年間『コラムス』しかやってなかったというツワモノがいました。

コラムス作品リスト（家庭用）

コラムス	MD	セガ	5500円	90.6.30
	GG	セガ	2900円	90.10.6
	PCE	日本テレネット	6400円	91.3.29
	SFC（NP）	メディアファクトリー	2000円	99.8.1
コラムスⅢ～対決！コラムスワールド～	MD	セガ	6800円	93.10.15
花組対戦コラムス	SS	セガ	5800円	97.3.28
SEGA AGESコラムス／アーケードコレクション	SS	セガ	4800円	97.10.30

常にクリエイターで
あり続けることの凄さ

今回のインタビュー特集、いかがだったろうか。

FC初期からゲームを制作している人、MDで練りこんだアクションゲームを多数作り上げた人、PCエンジンCD-ROMで大作を作り上げた人、新しいルール作りにこだわり続けている人、自分のやりたいゲームをとことん作りこむ人、パズルゲームに新しい可能性があることを見つけた人…。

ゲームジャンル的にも、機種的にも、かなりバリエーションに富んだ人たちが揃ったと思う。

協力していただいたクリエイターの方たちには、心から感謝したい。

またこの特集ではインタビューと同時に、そのクリエイターたちが作った数あるゲームの中から一本、クリエイターのコメントを絡めた形で紹介してみた。

このシステム、この画面を作る時にどんな気持ちだったのか、そしてどんな苦労をしたのか。

今まで本誌で何度か取り上げたことのあるソフトだが、また違った面があることを感じてくれたら、と思う。

今回のインタビューで感じたことは「昔から同じポリシー、スタンスを持ってゲームを作り続けている」こと。

だからこそ、彼らのゲームはその面白さに常に磨きがかかり、ユーザーの支持を受け続けているのではないだろうか。

今もなお、素晴らしいゲームを作り続け、ゲーム業界でスポットを浴びているクリエイター。しかしそれは、その影にある過去の地道な積み重ねがあればこそ、なのである。

美食倶楽部
バカゲー専科

1 スイッチ
くだらないからこそ面白い、の逆説的ゲーム

「スイッチ」を押したらまたスイッチ。螺旋のように続くスイッチの世界。最終的にたどり着くところは、はたしてどこか？ さっそくメガCDのスイッチをONにしてみよう！

少女漫画の定石をふむ『スイッチ』!?

手のつけられない不良が不意に見せる優しさ。そんな姿に胸をときめかせるヒロイン。これは昔の少女漫画の定番で、王道といっていいパターン。そんなパターンをとり入れたゲームが今回紹介する『スイッチ』だ。頭を抱えたくなるゲームが、時折見せる面白さ。ワハハ本舗主催の喰始が企画しただけあって、練りこまれたゲームになっているぞ。

電源を入れると、見なれた「GASE」のロゴが現れる。ん？ 続けて「ガーセー」と音声まで流れ出す。…いきなりこれか。ゲームが始まる前に電源を切るわけにはいかないので、ため息まじりでスタートボタンを押す。すると、主人公の一人スラップ君とスイッチが四つ現れた。とりあえず右上のスイッチを押してみると、タバコの自販機が置いてあるシーンにワープ。再び現れるスイッチ、しかも今度は六つ…。このように本作はスイッチを押すと、別のシーンにワープしたり、様々なリアクションが起こることで進行していく。

ゲームのメインはギャグリアクション。例えば、エレベーターでスイッチを押すと、横からエレベーターが来てスラップを潰し、中から大勢のサラリーマンが降りてくる、といった具合だ。ゲームのキモだけあって信じられないほど多くのリアクションがあり、すべてを見るのは至難の業。このスイッチを押せばギャグリアクション、これはワープするといった決まった特徴や法則性がないので、そのシーンのリアクションすべてを見る前に別のシーンにワープしたりするからだ。スタートボタンを押すとマップが表示され、現在位置やそのシーンのギャグ数とギャグを見た数、全ギャグ中、見た割合などが分かるようになっている。どこへワープするか分からないので、フルコンプリートするならマッピングが必要だ。

リアクションの内容は千差万別。わずかだが列記してみよう。

壁に動物の首の剥製がたくさんかかった部屋。スイッチを押すと、壁沿いに巨大なギロチンが通過。一拍置いて、剥製の首が全て落下。…かなり嫌な光景だ。

一面の雪景色、スイッチを押すと、降っていた雪がハート型に。別のスイッチではウ○チに。

研究室。スイッチを押すとジュースが出、スラップが飲むと胸が大きくなる。にやけるスラップ。と、手にも顔にも胸が現れ、体中胸だらけに。

●機種：MCD　●メーカー：セガ　●ジャンル：ADV　●価格：8800円
●発売日：93年4月23日　●編集部購入価格：680円　●入手難易度：普通

一番驚いたのはメガCDの起動画面シーン。一瞬、強制リセットがかかったのかと思ってしまった。ご丁寧に右上には「SEGA 1991 Ver.1.00」の表示があり、下方には「ディスクチェック中」の文字まである始末。要するにあの「お弁当箱」と呼ばれた初期型メガCDユーザーのみニヤリとできるシーンなのだ。スイッチを押すと、スラップがメガCDのロゴの代わりに拡縮のデモを見せてくれるのも笑える。

ドンドン続く!! リアクションの嵐

他にはモニュメント破壊というリアクションがあり、スイッチを押し間違えたことで世界の名所などが破壊されてしまう。モニュメントは30あり、全てを破壊してしまうとゲームオーバーになる。ホワイトハウスやクレムリンなどが崩壊してゆくのだが、当然ここにもギャグが含まれている。

だだっ広い平原にポツンとある小さな建物が、ボンッという音と共に爆散。画面が切り替わり「あなたのスイッチの選択の間違いにより、アメリカ・スミスの家は崩壊してしまいました。世界の終わりまであと29ミス…」の表示。スミスって誰だ？

天使と悪魔がこのゲームに関することを喋るリアクションもある。天使は良いこと、悪魔は悪いことを言うのだが、この悪魔のセリフがよくぞここまでというくらい自虐的で笑えるのだ。いくつか抜粋してみよう。「このゲーム、パパにやらせてみな。きっと勉強しろって怒っちゃうぞ」、「このゲーム、つまんなさ群を抜いてるよね？ すっげーつまんね。ヒッヒッヒ」、「このゲーム買って損したと思ってるだろ、オマエ。そう、損したの」、「まだやってんの？ ボクも今やってるんだけど、やっぱりつまんねえ」「へへへ、オレだったらやめるよ、こんなゲーム。ゴミだよゴミ」。…これでも一部なんです。



こちらは天使の囁き。「このゲーム面白いよネ？ ね、ね面白いよネ？」と懇願するように尋ねてくる。…泣ける！

トーマスエジソンもビックリだ!!

以上で、本作の紹介は終わりだが、結構面白そうでしょ？ でも、それは錯覚。何しろ、ここで紹介したのは膨大なギャグの中で印象に残ったごく一部なのだから。シーンの総数は127。各シーンに複数のスイッチがあり、最多のシーンではキーボードがスイッチなので46個もある。当然、ほとんどが箸にも引っかからないギャグばかり。そこで、冒頭の文に戻るのだ。リアクション全てを面白くするなんて不可能だ。また、笑えるリアクションばかりでは、単体では笑えるギャグもその他大勢の中に埋没してしまう。そこで、不良が見せる優しさのように、「滅多にないこと」として、大多数のつまらないギャグの中に、小数の面白いギャグを入れて際立たせたのだ。この発想の転換は素晴らしいと思う。

天才は99％の努力と1％の才能らしいが、本作は99％のつまらないギャグと1％の面白いギャグでできているのだ。

バカゲーチェック

項目	評価	コメント
企画	並	企画自体は大したものではない。が、それを実行してしまったのが異常。
グラフィック	上	プロペラをつけて宙に浮く象など、このゲームでしか見られないグラフィックばかり。
必要忍耐力	上	全てのギャグを見るならストレスはかなりのもの。適当にプレイしよう。
ゲーム性	並	ゲーム性は皆無といってよい。コレにそれを求めますか？
総合バカゲー度	並	ゲームの目的は狂ってしまったコンピューターとスイッチの接続を直すこと。実は世界の滅亡を救うという凄い任務があるのだ。が、クリアするまでそんなことは思い出しもしないお気楽なゲームである。
バカゲー道	三段	ゲームの狙いやグラフィックなどのマッチングは絶妙。雑誌の評価は低かったし、今さらプレイする人もいないだろうが、手にして損はないと思う。この手のゲームは数が少ないが、いつかは素晴らしい作品が出ることを願ってこの評価です。

2 ペーパーボーイ
じつはモダンホラーゲーム!?

ペーパーボーイの夢は自分が配達している新聞の一面を飾ること。今日も新聞をブンブン投げて、邪魔な住人を蹴ちらして進め!! あ、ちゃんと新聞配達も忘れないように…。

ゲームの主人公と言えば、大半がいわゆるヒーローだ。ＲＰＧでは勇者だし、ＳＬＧでは指揮官や経営者だったりする。が、本作『ペーパーボーイ』の主人公は新聞配達の少年。何故？ 取説のサブタイトルには「新聞配達で有名になる方法」なんて書かれている。この取説のフレーズでピンときたあなたはかなりのバカゲー通。そう、本作はゲーム本編よりも取説で楽しませるという本末転倒なメーカー、テンゲンの作品なのだ。当然、洋ゲーである。だから、主人公が新聞配達少年でも許されるのだ。だって、それが洋ゲーなのだから。

新聞配達で有名になれるのか？

本作は１９８５年にアタリが発売したアーケードゲームの移植作。ゲームの目的は新聞配達と、タイトルそのままのアクションゲーム。自転車をうまく操縦して新聞をタイミング良く家の玄関やポストに投げこんでいくのが基本ルールだ。

舞台はアメリカの住宅街。日刊紙「デイリー・サン」を購読している家に新聞を配達するのが少年のお仕事。うまく配達できると得点が入り、失敗すると翌日から購読がキャンセルになってしまう。月曜日からスタートし、曜日が進むにつれて難易度が上がっていく。ライフが全部なくなるか、購読者を全て失うとゲームオーバーになり、「ペーパーボーイ、クビになる」という見出しがデイリー・サンの一面を飾ることになる。「HE WAS A REAL LOSER!（この負け犬が！）」なんて記事もあって、結構むかつく。逆に、好成績を残すとそれも記事になる。それにしても、こんな記事が一面なんて平和な町である。



ペーパボーイの失態が新聞一面に。良いことだけでなく悪いことも記事で扱われてしまうという分かりやすい例。

さて、大まかな設定を紹介したので、そろそろ馬鹿なポイントに移りたい。このゲームの馬鹿なところは…全部馬鹿。だいたい、前述した設定でどんなゲームか想像できただろうか？ ただ、新聞を配達するだけならゲームにはならない。つまり、何らかの障害があるはずだ。しかし、新聞配達の少年に対する障害なんて何が思い浮

●機種：ＭＤ ●メーカー：テンゲン ●ジャンル：ＡＣＴ ●価格：6800円●発売日：92年６月25日
●編集部購入価格：2480円 ●入手難易度：やや難

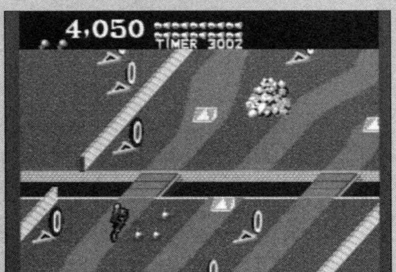
かぶだろう？　日本人が思い浮かべる新聞配達の少年に対するイメージは、家計を助けるためとか苦学生とかで、悪いイメージではないはずだ。ところが、アメリカでは違うらしい。何しろ、このゲームでは町中の人々が襲いかかってくるのだから。

たとえば、これ見よがしに歩道で喧嘩している奴、どういうわけか車庫からの出入りを繰り返す車、ヨロヨロふらついている一輪車、避けそうでいて突っ込んでくるラジコンカー。このように直接的に攻撃するのではなく、あたかも事故を装った攻撃だから陰険だといえる。訴訟社会だけあって、自らを被害者に仕立てているに違いない。ちなみに、真っ昼間からのぞきをしている人や死神のコスプレをして襲ってくる人もいて、アメリカの片田舎の異常な風景を日本人に分かりやすく紹介してくれる。

新聞太郎VS住人 謎の確執!?

対するペーパーボーイの対応も尋常じゃない。彼らを撃退するために新聞を投げつけるのだ。そもそもの配達からして、少年は配達先の家に新聞を投げている。新聞がポストか玄関に行けば良し（ポストなら高得点）、間違って窓を割ろうものなら当然キャンセルされる。しかも配達先でない家はどんどん新聞をぶつけ、破壊することで得点が入っていくのだ。こんなことをしていれば町中の人間を敵に回して当然である。

ちなみに新聞は無限に持っているわけではなく、配達したり住人を攻撃すると減っていく。それを補給する手段は道端に落ちている新聞の束を拾えばいい。また、配達ルートは一本道で、最後の家を終えるとジャンプ台や新聞をぶつけるための的が配置されたアスレチックコースに突入する。しかも、コースを最後まで行けば観客が拍手で迎えてくれる不可解な現象が待ちかまえている。道に落ちている新聞束、住宅街に隣接するアスレチックコース。これがいかに異常な光景かはいうまでもないだろう。



アメリカっていいですねえ。だって郊外にアスレチック場が完備されているなんて素晴らしすぎる。…え、違う?

新聞は読者のニーズに合わせた報道をする。スポーツ新聞に例を取れば一目瞭然だ。つまり、デイリー・サンの一面をペーパーボーイが飾るのは、それだけ町の住人の関心が高いのだ。まあ、町中が総掛かりでペーパーボーイを妨害しているのだから、関心が高くて当然か。「平和な町」と前述したが、裏では殺伐とした行為がなされているのだ。

平和な町に潜む狂気、日常に隠された不可思議な情景。ある意味で、そこらのホラーよりも恐ろしい片田舎の様子を描いたのが、本作の姿なのだ。それを明るめのグラフィックや、軽快なゲーム性などで隠しているが、本誌の読者ならそんな姿に騙されてはいけない。そして何より恐ろしいのは、そんなゲームでありながらプレイして十分に面白いという驚愕の事実だったりする。って、なんやそれ。

バカゲーチェック

項目	評価	コメント
企画	上	新聞配達をゲームにするなんて並の感性じゃできません。
グラフィック	上	町の住人はみんなサイケでイカしているぞ。
必要忍耐力	並	ゲーム自体は淡白なのでストレスはありません。
ゲーム性	上	数々の障害を紙一重で切り抜けるのはかなりの快感です。
総合バカゲー度	上	ゲームの完成度が高く、キャラクターデザインも絶妙。配達後のアスレチックコースに違和感ないのが妙におかしい。取説も相変わらずです。
バカゲー道	三段	このゲームで語られるのは、所詮片田舎の一風景に過ぎない。他の町ではまた別の異常な光景が見られるに違いない。すぐに爆撃する国だしね。


懐ゲーキャラ名鑑
サウンド・ノベルの元祖!!
VOL.12
弟切草
描いてるん
无辰睦紀
大丈夫ですか 引地さん!!
…って、あれまッ 奥さんに化けたッ!!
どうもー
あー 疲れた…
引地さんは館で迷って脱出できなかったみたいですねー。
びっくりヨ!
それじゃア今の爆発で……
激烈方向オンチでしたからねー(本音)
それでは改めて私達で「懐ゲー」を紹介していきましょう
了解しましたデジャー
ちーん…
今回はサウンド・ノベルの第一作目、SFCチュンソフトの『弟切草』のおはなしです。
山奥で弟切草畑に囲まれひっそりと建つ洋館に迷い込んだ若い男女の様々な奇妙な物語…
引地さんおつかれ様でした!新天地で頑張ってネ。
でも全てに共通するのは弟切草とその花言葉…
せっぷく
「切腹」
私、物語り冒頭にあったボケネタの花言葉が頭に焼きついてはなれない～～
※正しくは「復讐」デス。
うえーん
あるあるッ!私なんか怪魚と言えば「ゴンゲー」って鳴き声!!
ゴンゲー
とにかく単語一つのインパクトが強いのダ。
でも、何よりも忘れられないのは音!
耳から入ってくる効果、想像力を刺激する効果音の数々…
決して現実ではあり得ない異世界の作り物の音は現実を越えた現実感を与えてくれるのです。
まさしく絵に描いた音ッ…
これって本物の音ならそれほど気味悪くないんでしょーね
「サウンド・ノベル」と言うのもなるほど納得なのであります。
不意に鳴り出す電話や柱時計…
ボーン
徘徊する怪魚…
てし てし てし…
私のザ・ぞえ～
ですー
ミイラの車イス。
キィコ キィコ…
自分の名前で入力プレイしていた某ラジオのパーソナリティが恐怖のあまり思わず名前を「べんじょむし」に入力しなおしてしまったのも納得。
当時、无辰はこの話をラジオで聞きSFC本体と『弟切草』を買いに走りました。
どよ～ん
ヴィジュアルは多くを語らずサウンドは絵的。
ザー
ゴオオオ
ギイイイ
どんなものも想像次第で自分の望む恐怖になるサウンド・ノベル『弟切草』。
蛇口をひねると毒蛇である!!
マーチですから!!
キュッ
ヒイイイ
パパパパーン
それは恐くないです～～



疾走！ 魔法大作戦

頭脳労働にすべてを捧げる！

第5回　ファイナルファンタジーⅡ

未プレイのソフトを初挑戦で「魔法大作戦」してこそ、真の魔法愛好家だ！
そんな崇高（かつ無謀）な志を掲げて挑むは『ファイナルファンタジーⅡ』！
クリスタルの響きと自己犠牲の果てに、魔法帝国の光は見えるのか!?

真実の魔法大作戦に挑戦しよう!!

「いつも『疾走！　魔法大作戦』楽しく読んでます。ところでちょっと気になったのですが、今までの2本は、何度もプレイされたものを魔法大作戦としてやり直したんですよね？　ぜひ今度は未プレイのソフトで挑戦してほしいです。ファーストプレイ魔法大作戦こそ、魔法に身も心も捧げた人にしかできない所業ではないでしょうか。（東京都　みその）」

…初夏のある日、こんなお便りが編集部に届いた。そうか、今までのプレイは真の魔法大作戦ではないと、そう言うわけだね。確かに『ロマサガ2』も『FE聖戦の系譜』も、ゲームに慣れていたからできたと言われればその通りだ。よしわかった！　今回はまったく見たことも触ったこともない、まっさらな1本を生贄にしてお届けしようではないか!!

読者の皆様から推薦されたソフトを選考した結果、『ファイナルファンタジーⅡ』が今回のイケニエに決定した。『FF』は『Ⅳ』からしかプレイしていないため、情報も先入観も皆無。ただ気になる点としては、1通だけ「いいと思うんだけど、途中で魔法の効かない中ボスがいるから…」というものがあったことだ。だが、編集部内で唯一プレイしたことのある引地さんに聞くと、「覚えがないなァ」ということなので、何か打開策はあるのだろうと考えて、始めることにした。だってねぇ、いくらなんだって「魔法が効かない」だなんて、そんな無体なことがあるもんですか。

編集部の隅に転がっていた『ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱ』をひっつかみ、FCにがしっと差す。さあ、いざ魔法大作戦の開始だ!!

一体どうやって魔法を使うんだ!?

さすがに初めてのソフトは新鮮だ。先入観はないと言ったものの、最初のイベントが強制的に負ける内容だったりすぐに一人はぐれたりするあたりが、こう、感じますな色々。やっぱりFFっぽい気がするというか。

さてこのソフト、ロムだけポロッと転がっていたので説明書がない。せっかく最初の所持金と、武器を全部売っぱらったお金で魔法が二つ買えるというのに、肝心の魔法の使い方がわからないのだ。そこで引地さんに聞いたところ、「アイテムで使うんだよ」とのこと。おっけ～、アイテムに装備していざ戦闘！

…嘘つき～、引地さんの嘘つき～。これじゃせっかくのファイアの本が使い捨てじゃないかーっ。

「アイテムで装備するんじゃなくて、ステータス欄のアイテムで覚えるの」

先に言ってくれりゃいいのに、それは新手の嫌がらせですか…。

おかげで三人パーティなのに、攻撃できるのはたった一人という始末。残り二人に魔法を持たせるまで、ただひたすら最初の街の周りを回り続けて数時間、という牛歩地獄に陥ったのだ。

最初はＭＰが少ないので、２、３回の戦闘で宿屋に戻らなくてはならない。その上、宿屋の料金設定というのが時価ぼったくり。18ギル→19→21→46ってなんじゃそりゃあっ。ちくしょうっ、今稼いだお金全部持っていったな！

　こうして、命からがら得たお金と宿屋で差っぴかれるお金が一進一退、いや、二歩進んで三歩下がる、といった状態を延々続けるはめになったのだ。

　しかも大変なのはこれだけじゃなかった。なんと、このゲームには「防御」というコマンドがない（あるのかもしれないが見つからない）。つまり戦闘中、三人のうち二人は、「逃げる」を選ぶしかないのだ。となると当然起こり得るのが、３体の敵のうち２体を倒し終えたところで「逃げるのに成功」というもの。イヤ、実際笑えないくらい多いんだよ、このパターンが…。この場合、経験値もお金も入らないので単なる魔法と時間の無駄遣い。この無能どもがっ！　魔法が使えないならせめて、黙って見ててくれぇぇっ。

　結局三人に魔法を持たせるまでにかかった時間。４時間35分ナリ。

不安がよぎる　ＭＰ切れ…

ふうぅ、人の４、５倍かけてようやくスタートラインに立つことができたな。ではさっそく次の街に行ってみようか。

　この旅の途中で初めて、十字キーの上下で魔法を個別にかけたり全体にかけたり選べることに気づいた。も、もしかしてコレにもっと早く気づいていれば、序盤がもっと効率よく進んだのでは…。これだから説明書がないのは嫌だね。

　さて、最初に訪ねた街フィンから帰ってくると、ついに仲間が増えて四人に！　しかもこのミンウは白魔法がお得意のようじゃないですかっ。最初の仲間が魔法使いとは、結構気が利いてるじゃないの、このソフト（冷静に考えれば、それだけプレイヤーが魔法を重視しない、と踏んでるともいえる）。

　そしてついに初のダンジョンに挑戦！　しかしＭＰが少ないのがかなり不安だ。フリニオール10、マリア16、ガイ４…だもんなぁ。ミンウは一人68もあるけれど、回復専門にしちゃってるし。まあここは意外に簡単にクリアできたからいいけれど、これってもっと長いダンジョンだと、ＭＰ切れが最大の敵なのでは…？　そして後にこの不安は的中することになる。

だから物理攻撃は　大嫌いだっ!!

「おお、ミスリルじゃ。わしがどんどん剣や鎧を作ってしんぜよう！」うん、ありがとうおじいちゃん。剣はいらないから鎧の方よろしくね。…とかいったところで、倍の強さの鎧を作ってくれるわけじゃないもんなァ。

　そう、剣や魔法や槍や、と好き

ファイナルファンタジーII

機種	:FC
ジャンル	:RPG
メーカー	:スクウェア
価格	:6500円
発売日	:88.12.17

『ドラクエ』に続く和製RPGの潮流として登場した『ファイナルファンタジー』の第２弾。

『FF』は作品ごとにシステムが大きく変化するのが特徴だが、この『II』では、選んで使用した武器の熟練度が上がる、という方法を取っている。そのため職業という概念がなく、プレイヤーの好みの武器を持たせて強くすることができるのだ。

　ストーリーや人物関係なども割と作りこんだ、ドラマチックな方向を目指したような作品。人死にが多いのも特徴である。今プレイしても「ツライ」と感じさせないところはさすが。これから買うならFCで出ている『I・II』カップリングソフトがお買い得だろう。



こう見たときに「ぼうぎょ」がない！　当然左右に動かしてもダメ、ＬＲはないし逃げるしか…。

な方面に才能を伸ばせるこのソフトだけど、その辺が関係しているのかしてないのか、はたまた単にレベルがたりないのか、どうも追加で入る四人目のキャラに比べてHPが少なすぎるのだ、我が魔法使いたちは。もちろん、体力バカな魔法使いなど私の美意識に反するので、本作独特の「自分で自分を攻撃してHPアップ」という方法は一切使っていない。

それにしたって今回仲間になったヨーゼフは、見た目ゴツそうなおっちゃんということもあるが、HP235。フリニオールなんて



下の段の０行進がちょっと寂しいかな。もちろん全員こんな状態です。ええ、ガイさえも。

74だよ？ いくらなんでも3分の1ってこたあないだろうに…。

さて一行は、宝箱の中から「雪上船」を手に入れ、いよいよ雪原へと向かう。あの…船って宝箱の中に入るんですか…。

雪原の洞窟は、序盤の魔法入手までに匹敵するような難問だった。なぜなら、ミンウの代りに入ったヨーゼフが、からっきし魔法が使えないからだ。

とりあえず、以前の不安が的中して、1度目はダンジョンの中でMP切れ。仕方がないので2度目は宝箱だけ取って一度地上に戻り、回復させてから再挑戦しようとした…のだが、なんと出口目前でMP切れという始末。そして3度目は、MPの上限が低いのではないかと思ったため、外で特訓してから挑戦することにした。ほれほれお前たち、我が魔法軍団のエサとなれよ～とザコを蹴散らし、ようやく地下2階までの宝箱を入手することができた。よし！ 勢いに乗って4回目だっ!!

そしてここで、本作戦最大の事故が起こったのだった。

3階以下の宝を漁り、セーブのために洞窟から外へ出たと思った瞬間…ブチッと暗転するTV。

「あ、ごめん。コンセント引っ掛けて抜いちゃった」

引地さんの物理攻撃により、私の2時間は泡と消えた。ぐうぅ、現実世界でも魔法が使えたなら、問答無用一撃必殺盛者必衰のアルテマをフルパワーでおみまいしてやるのにっ。

怒りのオーラを撒き散らしつつ、再度挑戦するが…なかなか上手く行かない。敵が強すぎて、殺されてしまうことが多いのだ。どうしたものかと思案しながらも挑戦すること数度。そしてようやく、雪原の洞窟10回目の突入にて、あることがアタマに閃いた！

「レイズ…って確か…」

この魔法をもっと早くに買っておけばよかったと後悔することしきり（気づけ！ 他のFFはやってるんだから）。

そしてようやく洞窟のボスと対峙することができた。ああこの道のりの長かったこと…。さあいけ我らの魔法軍団十盾！ と思った瞬間に、唯一レイズを持ってるガイがクリティカルをくらって即死。ちょっと待てーっ。キミは一番体力が多いから持たせたのに、一撃で死ぬか!? フツー。

残った二人十盾の必死の戦いで辛くも勝利するが、当然MPがほとんどない。そして突然起こるイベント「ヨーゼフ・人生最初で最後の花道」。落ちてくる岩を押さえ、早く逃げろという怪力ヨーゼフはこれにて死亡した。おお！ これがお得意の自己犠牲ってやつ



さよならヨーゼフ、キミの怪力のことは忘れないよっ。ついに雪原の洞窟をクリアだ！

だね！　ていうか活躍したのここだけだわ、このオジさん。やはり頭脳労働者とは活躍の場も違うってものよのぅ。ま、キミの肉を礎にして魔法の華を咲かせてみせるから、心配せずに成仏してよ。
　無事出口にたどり着いたとき、フリニオールのMP8、マリア4。手近な街まで帰れたのが不思議でしょうがないよなァ。

こいつ…魔法が効かないっ!?

　ここまでやっていて思ったことだが、本作は意外に、次に行く街の名前は簡単に示してくれる。それなのに、その街がどこにあるのかというヒントがあまりないために、実際行くまでやたら時間がかかるのだ。「次はカシュオーン城ね！」と思っても、その城が北にあるのか東にあるのか…。まったくねぇ、説明書がないから世界地図の見方もわからないし（たぶん機能としてあるだろう）、ファイアの書はいきなり燃やしちまうし。これだから裸ソフトはタイヘンだね！　と編集部でつぶやいた私に、青天の霹靂とも言える言葉が降ってきた。
「え？　『FFⅠ・Ⅱ』の説明書、オレ最近そのへんで見ましたよ？」（新人・荒木さん）
　何ィーっ!?　そして彼が取りだしたるは、街の名前まで書いてある世界地図と、徹底攻略編と書いてある説明書（というか攻略本だな、これは）。そうだ…そうだよ。編集部では2年くらい前まで、説明書とソフトは別々に管理してたじゃないか！　ということをようやく思い出した私たち。アラヤダ、いい加減蔵かしらねぇ。
「知ってたよ。それがなくなったのかと思ってた」（津田さん）
　くうぅ、マヌケだったのは私ら二人だけかい！　その攻略本には「普通気づきにくいヒント」なるものが載っていて、そこに、私が実行した「ファイアの書、使い捨て」のやり方があった。ふっ、まあね。魔法大作戦を遂行するほど魔法を愛しちゃった私には、このくらいのこと、ナチュラルに気づいて当然ってやつでしょう。
　じゃあせっかく攻略本も出てきたことだし、週末家でじっくりいたぶってやろうかと、新人・原田さんにニューFCを借りたその日のこと。
「こいつ…魔法が効かない!?」
　なんと今いるカシュオーン城の中ボスが、例の「魔法の効かない敵」だったことが判明したのだ。ああ、それもこれも、親切な読者さんの忠告を聞かなかった報いなのか!?
　魔法がまったく効かない敵を出すとは、我らが魔法を徹底的に侮辱したとしか思えない蛮行!!　まさに差別としかいいようのない行為!!　前回の『FE聖戦』の6章のように、涙を飲んで殴るという手もあるが…。いやしかし、前回とは状況が違う。コイツは私の全身全霊をかけて愛した魔法自体が効かないのだ。魔法を捨て、体力に物をいわせるなど、それこそ真の魔法好きとしては絶対に取ってはならぬ行動ではないのか!?
　悔しいが今回は負けを認めよう。しかし見ておれ、スクウェア!!　このような侮辱、二度と許さんぞ！　いつかキミたちの出したソフトをまた、魔法大作戦でぎったんぎったんに叩き切ってやることを誓おうじゃないか!!


目的の街を見つけるのも一苦労。それもこれも、説明書がないからっ。

疾走！第3戦　魔法大作戦　玉砕無念!!

完

美食倶楽部バカゲー専科外伝

この世には知らないゲームがいくつもあるのだよ！

昨冬発売して大好評の「美食倶楽部バカゲー専科」。いよいよその続編が登場だ！　本誌連載でおなじみのゾルゲ市蔵氏が、海外のゲーム事情をなで斬り！　また、本誌でもフォローできないようなレトロマシンも袈裟斬り！　その他マンガも小説ももりだくさん、お子様ランチ風ごった煮バカゲー専科が、外伝として堂々登場!!

香港編「プレステ背負って成田出国」／台湾編「観光バス脱走！　あとは野となれ光華商場」／韓国編「そんなに欲しいか？　ステッガー1探索記」／タイ編「狂気のバンコクナイト・花よりプレステ！」／アメリカ編「非国民め！　ジャガーを買え！」／メキシコ編「恐怖の取材旅行」／ギリシャ編「こんなところにアタリショック」／ペルー編「マチュピチュでグラディウス」／世界のゲーム奇人変人「ジョン・ドンジラとステキな光速船」／「海外通販、夢いっぱい、部屋いっぱいのアタリソフト」／「カナダの孤島にメガドライブの裏技を」／「ジャガーの心がわかる男！」／青春ゲーム小説「ぴゅう太の夏」

発行：キルタイムコミュニケーション
本体価格未定　四六版変形
「ナイスゲームズ」Vol. 3（10月1日発売予定）での続報を待て!!

美食倶楽部バカゲー専科 外伝

99年秋発売予定!!

重版出来!!　大好評発売中

美食倶楽部 バカゲー専科

「第1章 確信犯は薔薇と踊る」小公子セディ／美食戦隊薔薇野郎…など
「第2章　ナチュラルハイは世界を制す」里見の謎／王宮の秘宝テンション…など
「第3章　不条理はひたむきなワガママ」シャーロック・ホームズ伯爵令嬢誘拐事件／10101 "WILL" THE STARSHIP…など
「第4章　バカゲーマーで行こう！」東方見文録　解説／究極バカゲーマームサシ／バカゲー用語辞典…など

発行：キルタイムコミュニケーション
本体価格：980円（税別）　四六版変形　212ページ　大好評発売中

5インチディスクは永遠に

十数年前のパソコンゲーム…。それは綺羅星のような名作が発売された時代。

家庭用ゲーム機と比べたらはるかに高価なパソコンを購入させてしまう、そんな魅力を持ったソフトがたくさんあった。その中には、家庭用に移植されたものも、今またリメイクされたものも、後の作品に多大な影響を与えたものもある。

今はもうほとんど見ることもない「5インチフロッピーディスク」というメディア。それが全盛だった頃のゲームを、永遠に心に刻みつけよう。

ハマる危険性大の、高難度ARPG
ザナドゥ
（日本ファルコム）

アクション性とRPG要素、そして、パズル性を持ち合わせた、88界のビッグタイトルの一つ。細部までこだわって作られているシステムと膨大なデータ量がゲーマーの心に火をつける！

竜殺しの剣を探して悪竜を退治せよ！

かつて、PC88で発売され、40万本もの大セールを記録した化け物ソフトがあった。その名は『ザナドゥ』。パソコンRPGの老舗である日本ファルコムが制作した「ドラゴンスレイヤー」シリーズの2作目にあたる作品だ。PC88で40万本売れたということが、どのくらい凄いかイマイチ分かりづらい方もいらっしゃるかもしれないが、当時のパソコンの状況などを考えると「PSで400万本売れるぐらい」と考えていただくと、そのもの凄さが伝わると思う（ちょっといい過ぎかも？）。

日本ファルコムといえば、「イース」シリーズというあまりにも有名な作品がある。しかし『イース』が発売される前も、アクションとパズル、そしてRPGの要素を持つゲーム「ドラゴンスレイヤー」シリーズをリリースして、88ユーザーの心を掴んでいたのだ。

「ドラゴンスレイヤー」シリーズの作品は、レベルを上げながら広大なダンジョンを探索。そして、ドラゴンスレイヤーを見つけてラスボスに挑む、という流れでゲームが進行する。

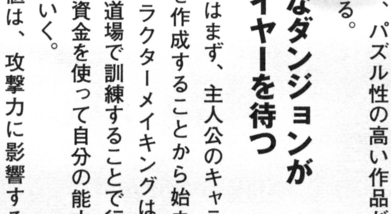
シリーズを通していえることは、アクションRPGであり、かつ、様々な謎が用意されているということだ。中には非常に難解な謎もあり、パズル性の高い作品が揃っている。

広大なダンジョンがプレイヤーを待つ

本作ではまず、主人公のキャラクターを作成することから始まる。キャラクターメイキングは、城下町の道場で訓練することで行われ、軍資金を使って自分の能力を上げていく。

能力値は、攻撃力に影響する「STR」、魔法の能力を表わす「INT」、アイテムを使ったときに差が出る「WIS」、高いほどお店でオトクに買い物できる「CHA」、戦闘時に出現する宝箱を開ける速度に関係する「DEX」、戦闘での移動速度などに影響する「AGI」、そして魔法抵抗力を意味する「MGR」、の計7個がある。プレイヤーは、お金が許す限りの範囲で好きなようにキャラクターを鍛えていくのだ。

冒険の準備が整ったら、いよいよダンジョン探索だ。ダンジョンは大きく分けると、10個の階層があり、



スタート直後。まずは名前をつけ、あちこちの店に行ってSTRなどの能力を買わなければならない。

ドラゴンスレイヤーシリーズの変遷

ここでは、PC88が全盛だったころに発売された「ドラゴンスレイヤー」シリーズにスポットを当て、紹介していこう。

『ドラゴンスレイヤー』

記念すべきシリーズ第１作。上方見下ろし型の２Ｄマップが舞台のゲームで、ダンジョン内に落ちているアイテムを駆使して、ドラゴンを退治するまで探索を続ける。ＲＰＧの要素があるにはあったが、ブロックを移動させて、敵の出現ポイントを囲んで敵から襲われないようにするなど、パズルゲームとしての側面を色濃く持っていた。

『ザナドゥ』

ゲーム初期から計画をもってプレイすることが要求される、とてもパズル性が高い作品。詳しくは本文を参照。

『ロマンシア』

ブタやカタツムリの姿をした敵が登場するなど、キャラクターがかわいらしく、画面を見るとほのぼのとした雰囲気が伝わってくる。だが、ゲーム内容はイジワルな謎や仕掛けが多く用意されており、一筋縄ではクリアできないゲームだった。

『ドラゴンスレーヤーⅣ』

ドラゴン退治に乗り出した一家を操作して、広大なダンジョンを探索する。家族は、パワーが高い父親や、バランスの取れた長男、敵からダメージを受けないペットなど、特徴のあるキャラクターたちで構成されていて、冒険前にどのキャラクターで探索するか決めるというシステムだった。

『ソーサリアン』

自分だけのオリジナルキャラクターを作成し、パーティーを組んで冒険をする横スクロール型のＡＲＰＧ。とにかく凄いのが、データ量の多さ。15個用意されているシナリオや、100個を超える魔法、キャラクターデータを見てみても、能力値はもちろんのこと、職業、性別、年齢、種族などが細かく設定されていた。また、追加シナリオ集も発売され、数多くのシナリオを楽しむことができた。

階層ごとにさらにいくつかの塔が建っている。塔の中は小型の迷路となっており、その中に、各階層ごとに一匹ずつ存在するボスキャラが潜んでいる。彼らを撃退するのが当面の冒険目的となる。

冒険中は大きく分けると、サイドビューの立体迷路と、戦闘中のトップビュータイプの二つのモードがある。

冒険のメイン舞台となるダンジョンは、一方通行の地形やワープゾーンなどが入り交じった、巨大なサイドビューの立体迷路となっている。その中をジャンプや、アイテムを駆使して、冒険していくのだ。冒険中に敵と接触すると緊迫の戦闘モードに突入する。戦闘モードは、FCの『ゼルダの伝説』のような、トップビュー画面で行われる。画面内が戦闘フィールドで、その中で武器と魔法を使いながら、敵を倒していくのだ。

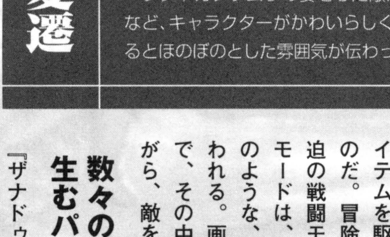
数々のシステムが生むパズル性

『ザナドゥ』には、シリーズ特有のパズル性を生み出すシステムが数多く存在している。

特にゲームのパズル性を高めているのが、探索の期限が決められているということだ。

本作には「食料」が用意されていて、何もしないでいても主人公は、じわじわと食料を消費していく。そして、手持ちの食料がなくなると、主人公のヒットポイントが徐々に減ってしまう。このため延々と探索し続けていると、いつかは主人公餓死してしまうのだ。

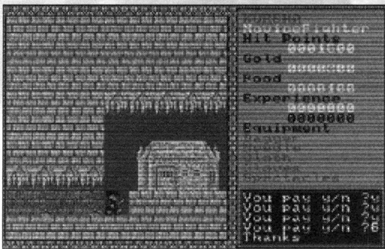
食料は、お店で購入することができるほか、特定の敵を倒すこと



一見冒険には関係なさそうな魅力（ＣＨＡ）。しかしこれが高いと買い物が有利になる。シビアな世界…。

で補充していくことができるのだが、なんと本作は、ボスはもちろんのこと、ザコキャラクターの出現数も前もって決められているのだ。何気なくゲームを進めていると、敵が無限に現れるように見えるが、それは単なる勘違いで、特定の場所で同じ種類の敵と何度も戦っていると、いつかは敵が出現しなくなってしまう。

　敵の出現数が決まっているため、経験点やお金のやりとりは、慎重にプレイしないと後で後悔することになる。普通のＲＰＧのように「どうせ戦闘を繰り返せば、またお金がたまるからいいや」的な発想は通用しない、非常にシビアな世界なのだ。



隠しショップ。町から下りたところで左に５歩行ってから戻ってみると、突如出現している。

　このシステムの辛さを一番肌で味わえるのが、『ザナドゥ』名物「鍵貧乏」。俗にいうハマリ状態の一種だ。ダンジョンの中にはいたるところに、鍵のかかった扉がある。この扉を開けるには、使い捨ての鍵を使用しなければならない。…のだが、鍵は必要数の大半はお金を出してお店で購入しなければならないようになっている。しかも、レベルが上がるたびに、鍵の単価が上がっていく。この事実を念頭に置かないでプレイしていると、「レベルアップも、装備も充実していて、順調にゲームが進んでいるな」と思っていも、ゲーム中盤で手持ちの鍵がなくなってしまう。探索中に扉が開けられなくなったときは、すでに後の祭りということになっていることが多い。鍵を買おうと思っても、鍵の価格が跳ね上がっていて、ろくに買うこともできない。かといって、敵を倒してお金を稼ごうにも、これまでに敵を倒し続けてきたので、もう敵が見当たらない…。こうなってしまっては、もはや「鍵貧乏」状態の末期症状だ。解決法は、ゲームを最初からやり直すしかない。この「鍵貧乏」状態になったことを直感し、ゲーム続行を諦めてリセットボタンを押すときの悔しさといったら…。必ずや、プレイヤーのゲーマー魂に火をつけてくれるはずだ。

　また本作には、武器と防具、魔法の一個一個に経験点が設定されている。経験点は、武器や防具を使うほど上がるようになっていて、数値が高いほど、使ったときの威力が上昇する。このため、冒険途中で手に入れた強力なはずの武器が、今まで使っていた武器よりも威力が低い、という事態が起こるのだ。敵の数が決まっている本作では「最強の武器を入手したのに、ザコ敵をほとんど倒した後なので経験点が稼げず、ボスにダメージを与えられない」という状況に陥ることもあるのだ。この状態は、武器や防具の経験点を上昇させるマジックアイテムを使えば、ハマリ状態から脱出することが出来たが、そのアイテムを無計画に使ってしまうと「鍵貧乏」同様、完全なハマりとなってしまう。やはり、最初から計画を練ってプレイする必要があるのだ。



画面上で敵に会うとこのような戦闘画面に移行する。あとは宝箱をうまくブロックに使おう。

独自の攻略パターンを確立する楽しさ

「鍵貧乏」のような大ハマリ状態はあるものの、本作は、キャラクターメイキングからダンジョン探索まで、自分の思いのままにゲームを進めることができる。敵の数

5インチディスクは永遠に

移植ゲームあれこれ

日本ファルコムのビッグタイトルであるドラゴンスレイヤーシリーズの作品は、どれもいろいろなハードに移植されている。『ザナドゥ』もパソコンで発売された後、様々なハードでプレイできるようになった。ここでは、その中から二つの移植作をピックアップして紹介しよう。

かつての『ザナドゥ』をそのまま楽しみたいという人には、ＳＳで発売された『ファルコムクラシックス』がオススメ。この作品は、タイトルからもわかるとおり、以前に日本ファルコムから発売された名作を収録している。99年７月現在では、「２」まで発売されており、合計５つの昔懐かしいタイトルをプレイすることができる。その中の第一作目に『ザナドゥ』が収録されているのだ。

内容は、当時の『ザナドゥ』をほぼ忠実に再現したオリジナルモードと、アレンジモードの二つのザナドゥを楽しむことができる豪華版になっている。アレンジバージョンは、初期状態の能力値が高かったり、全体マップを見ることができるなど、プレイしやすいようになっているので、「難しすぎるのはちょっと…」という人でも、とっつきやすくなっている。

そして「これってザナドゥ？」と思わせるほど、強烈なアレンジを加えた作品がＦＣの『ファザナドゥ』だ。

『ファザナドゥ』は、完全に横スクロールでゲームが進行するアクションＲＰＧで、戦闘画面への切り替わりはなく、一つの立体マップ内でゲームが進行する。プレイした感じは『リンクの冒険』の戦闘シーンや神殿ステージが延々と続くような感じだ。アイテムや魔法、敵などに原作の面影が少々残っているが、ゲームのシステムが変更されているので、ほとんど別物と考えたほうがいい作品だ。『ザナドゥ』をプレイした後で本作をプレイすると、その違いがわかって面白い。



食べ物の購入もおろそかにはできない。何事も身体が資本ということなのか…。

が決まっているため難しい側面もあるが、ステージ内の敵をすべて倒すと、クリアできるレベルになるように設定されているので、アクションが苦手な人でも腰を据えて楽しむことも可能だ。試行錯誤を繰り返し、ときには攻略記事を参考にし、またあるときには知人から情報を仕入れ、独自の攻略法を確立していく—越えなければならないハードルは高いが、だからこそ、クリアしたときの充実感は格別のものがある。そんな、昔のゲームならではの面白さを『ザナドゥ』は味わうことができるのだ。

なお本作は、プレイヤーの好評を受け、続編が製作された。その名は『ザナドゥ・シナリオ２』。2作目は、従来のシステムはそのままに、マップなどのデータがリニューアルされた、『ザナドゥ』をクリアした人たちに向けて作られた作品だ。

ゲームの難易度は、『ザナドゥ』の猛者たちが楽しめるように、と配慮されてか、異様に高くなっている。『1』に比べてとにかくマップが複雑で、ただ探索するだけでも難しい。「巨大な空間の中に、ぽつんと足場が数個用意されていて、その上をジャンプで渡っていく」というような、アクションの能力を要求する場面が多数登場する。残念ながら『シナリオ2』は、あまり多機種への移植が行われず、今となっては、プレイするだけでも難しい作品となってしまったが、『ザナドゥ』をプレイした方は機会があれば、是非とも挑戦してほしい。

後のアクションRPGに大きな影響を与えた一本

ハイドライドシリーズ（T&Eソフト）

剣や魔法、妖精や怪物たちが存在するファンタジーワールドを舞台に繰り広げられるアクションRPG。シンプルなゲーム性ゆえ、誰にでも戦闘の緊迫感と謎解きの面白さを味わえる作品だ。

『ハイドライド』シリーズの製作元であるT&Eソフトといえば、今では、『遥かなるオーガスタ』などのゴルフゲームを連想するだろう。だが、まだコンシューマ機が今のように台頭していなかった、PC88全盛期のT&Eソフトのラインナップは、名作ADVとアクションRPGの宝庫だった。『ハイドライド』シリーズはその中の、アクションRPGの金字塔ともいえるタイトルだ。

ゲームの展開は、まず初めに敵を倒して経験値を稼ぎ、レベルが上がったら遠出して探索を始める。すると、「ここから先に行くには、鍵が必要」といった感じで探索が行き詰まってしまう。そこで、今度は鍵を探しにマップをさまよって…。と、このように経験値稼ぎと謎解きを交互に繰り返しながら、ラスボス目指して冒険を続けていくのだ。

フェアリーランドを救うのは君だ！

シリーズを通して、冒険の舞台となっているのは、「フェアリーランド」という名のファンタジーワールドだ。その平和だった世界が、『1』ではバラリス、『2』は、イビルクリスタル、そして『3』では、ガイザックによって、支配されてしまう。プレイヤーは、主人公を操作して、危機が訪れたフェアリーランドに平和をもたらすため旅に出るのだ。

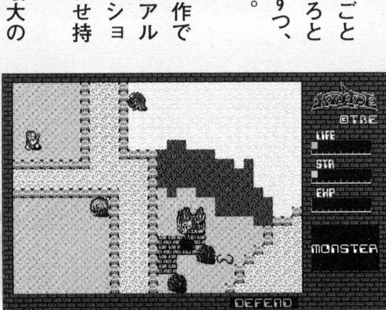
本シリーズは、回を重ねるごとに、ゲームシステムがいろいろと変更されているので、一作品ずつ、ゲーム内容を紹介していこう。

『ハイドライド』

記念すべき、シリーズ第一作である『ハイドライド』は、リアルタイムに冒険が進行するアクション性と、謎解きの要素を合わせ持ったゲームだ。

敵との戦闘方法が本作の最大の特徴で、フィールド上で、敵と接触し、相手を「押す」ように主人公を動かし続けると、攻撃を行なってくれる。逆に敵に「押される」と攻撃を受けてしまう。攻撃といっても別段、剣を振るようなアニメーションパターンがあるわけではないので、ゲームを知らない人から見ると、単なるキャラクター同士の押し合いにしか見えないが、その押し合いこそが、本作のモンスターとの熱き戦いを意味しているのだ。

戦闘の際に大きく関るのが、戦闘コマンドだ。戦闘コマンドは、



シンプルかつカラフルな画面（ここではモノクロだけど…）。個人的にはこれぞ『ハイドライド』！

5インチディスクは永遠に

ラスボスはこれで倒せ！

『ハイドライド』シリーズには、必ずといっていいほど、難解な謎が用意されている。中でも、ラスボスはただ攻撃すれば勝てる、ということはなく、特定の戦い方で挑まないと倒せないようになっている。ラスボス自体が「最後の謎」なのだ。

ここでは、1～3のラスボスの倒し方にスポットを当てて、紹介しよう。

『ハイドライド1』

ラスボスは、悪魔「バラリス」。こいつは攻撃力が非常に高く、前準備を整えて戦いを挑んでも、一撃で大ダメージを受けてしまう。

バラリスを倒すには、まず自分が死なないようにするのが、最大のポイント。通常は、敵を攻撃するときは「ATTACK」モードで敵に接触するが、バラリス戦のときは、「DEFEND」のまま、敵に突っ込むのだ。一撃で与えるダメージは減ってしまうが、相手から受けるダメージも少なくなる。これで持久戦に持ち込めば、勝機を見いだすことができるだろう。

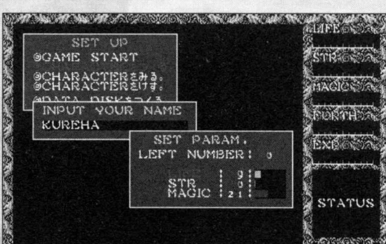
『ハイドライド2』

最後に待ち構えているのは、「イビルクリスタル」。普通に攻撃をしかけてもまったくダメージを与えることができない。こいつを倒すには、「フォース」が溜まっている状態（善人の状態）で、透明になる薬を使用し、ボスの上に重ならなければならないのだ。

『ハイドライド3』

ボスはフェアリーランドの創造主「ガイザック」。彼も、『2』のイビルクリスタル同様に、通常攻撃ではまったくダメージを与えることができない。

ガイザックを倒すには、敵の口の中に入り、体内から攻撃をすればOKだ。ただし、敵の体内に入ると、ものすごい勢いでダメージを受けてしまうので、あらかじめ経験値を稼ぎ、レベルを上げ、死ににくくしておこう。



それほど複雑なものではないけれど、キャラクターを作り、管理できるようになっている。（『ハイドライド2』）

「ATTACK」と「DEFEND」の二つがあり、ゲーム中にどちらかを選んで、キャラクターを行動させていく。「ATTACK」は、攻撃力が高く防御力が極端に低い状態、「DEFEND」は、防御力が高く攻撃力が低い状態になる。この二つのコマンドが、「目の前の敵を攻撃しようと、ATTACKにしていたら、ほかの敵から不意打ちを食らって、大ダメージを受けてしまった」というような悲劇（喜劇）を産むのだ。

また、平地で一歩も動かずに静止していると体力が回復していくというシステムも、本作の特徴の一つで、冒険の緊迫感を生み出している。敵の攻撃を受けて致命傷となったとき、できるだけ安全な場所を探して、そこで静かに体力の回復を待つ…。このときに敵に襲われでもしたら、頭の中はパニック状態になってしまう。

このように、『ハイドライド』は、リアルタイムで状況が変化していく中に生まれる、アクションRPG特有の面白さを体感できた作品だった。

『ハイドライド2』

『ハイドライド2』は、基本的なシステムをそのままに、さらに、新しいシステムが追加された、初代『ハイドライド』のアドヴァンスドモードのようなゲームとなっている。

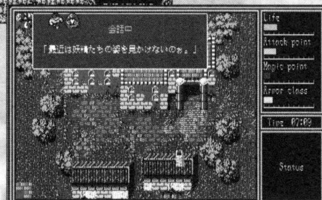
新システムの中でも、「フォース（精神力のこと）」システムは、ゲームプレイヤーの頭を悩ませた。これは、主人公の善人の度合いを表している数値で、冒険中に敵対的でない人物や生物を倒してしまったり、邪悪なアイテムを使用し

たりすると、アッという間にゼロになり、悪人となってしまう。フォースが低下してしまうと、道具屋の人たちが商品を売ってくれなくなったりして、冒険を続けるのが非常に困難になるのだ。フォースを上げるには、敵対的なモンスターをひたすら倒すしかないのだが、ザコ敵を10匹程度倒した程度では、ほんの少ししかフォースがプラスされない。「楽に倒せる敵を発見して、経験値を稼いでいたら、実は相手は友好的な生物で、気がついたらフォースがゼロになっていた」ということにならないよう、慣れるまではただ敵を倒すだけでも神経を使うゲームなのだ。

　また、主人公が魔法を使えるようになったのも本作から。魔法は、遠距離から敵を攻撃するものや、自分や相手の能力を変化させるもの、中には画面内にトラップやアイテムが落ちている場所を教えてくれる魔法もあり、使いこなしていけば冒険が楽になるのだ。その代わりといっては何だが、『2』の難度はシリーズ中で一番高い。ゲーム開始直後は手軽に倒せる敵がいないので、経験値稼ぎが難しいことや、謎が前作に比べて難解なものが多い、などなど。特に難しい謎が、クリアに必要なアイテム「レッドクリスタル」の入手方法だ。これは、ゲーム中盤以降で登場する地下帝国の中に建っている石像に、「ファイアー」の魔法をぶつけると入手することができるのだが、ゲーム中にこのアイテムの入手方法のヒントがまったくなし。気づかなかった人はいつまでたってもクリアできなかったのだ（これは、制作時のちょっとしたミスでヒントが入らなかったらしい）。とにかく、クリアを目指すには根性と時間が必要な作品だ。



こちらも『2』より。基本的な画面構成は『1』から変わっていない。目に痛いような緑が…（だからモノクロだって）



町の人との会話で漢字が使われるようになる日が来るとは…。技術の進化ってスゴイと思った覚えが。

『ハイドライド3』

　シリーズの完結編である本作は、数多くの新システムや、『1』や『2』と一線を画した美麗なグラフィックなど、前作と比べて遙かにパワーアップして登場した。

　一番目につく変更点は、主人公が武器を振るようになったことだ。これまで、敵との戦闘は「押し合い」で行われていたが、『3』では、主人公や、敵モンスターが武器を振って攻撃を行うのだ。武器を持ち変えるとグラフィックが変化する点も、些細な点ながらも、プレイヤーに感動を与えた。この攻撃システムのおかげで、接近戦での戦闘に加えて、飛び道具による攻撃も可能になった。敵の攻撃も豊富に用意されていて、誘導性のある弾を飛ばしたり、触手を伸ばしてきたり…。いろいろな方法で敵も攻撃してくるようになり、戦闘の幅が格段に広がったのだった。



『3』になると、ぐっとグラフィックも進化して、あちこちが細かく描きこまれている。

　また、『3』は、とにかく「リアル」にこだわって作られている。例を挙げると、道具にはすべて、重量が決められていて（敵を倒すと手に入る、お金一枚一枚にも重量が設定さ

移植ゲームあれこれ

A・RPGの金字塔だけあって、本シリーズはいろいろなハードに移植されている。

もっとも有名なのが、東芝EMIから発売されたFCの『ハイドライド・スペシャル』だ。これは、第一作目をベースに、出現する敵やマップなどにいろいろとアレンジが加えられている作品だ。パスワード入力によるコンティニュー方式を採用していて、いきなり最強状態になるものや、アイテムを最初からいくつも所持しているものなど、さまざまな裏技が用意されていた。

FCでは、ナムコから発売された『ハイドライド3』も楽しむことができる。パソコン版に比べて、グラフィック面がちょっと弱いのが残念だが、ゲームの雰囲気は十二分に味わえる。

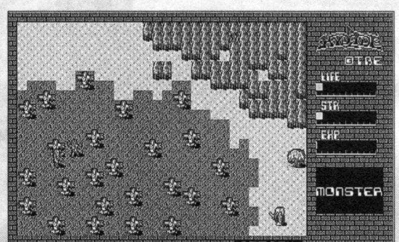
ハイドライドシリーズを1～3まで、すべてプレイしたことのある方や、ちょっと変わり種のゲームに挑戦したいという人には、SSの初期に発売された『バーチャル・ハイドライド』がオススメ。この作品は、何と、3D視点でプレイするという、これまでのシリーズの常識を打ち破った作品なのだ。『ハイドライド1』をベースに作られているため、『1』をクリアしたことのあるプレイヤーだったら楽に解けてしまうが、是非プレイしてほしい作品の1つだ。

また、今年の4月に、本家パソコンで、『ハイドライド』の復刻版が発売された。こちらは、PC 88版を完全に再現したモードと、グラフィックとBGMがアレンジされた2つのモードが用意されている。ゲームのほかにも、作品に関するデータなども収録されており、ファンにはたまらない一本となっている。値段も3800円とお買い得なので、もしパソコンを持っているなら、改めて第一作にチャレンジしてみるのもいいだろう。

れている!!）、所持品の合計重量があまりに重くなってしまうと移動速度が低下し、ついには一歩も動けなくなってしまう。いくら強力な武器を拾っても、重すぎて使い物にならないこともある。

時間の概念も新たに導入された。昼は明るく、夕方は黄金色に、夜は真っ暗、といったように、フィールドマップが現時刻によってその姿を変えていく。徹夜したり、あまり食事を取らないでいると、体調が悪化したり、体力が減少するのだ。

様々な新システムによって、見違えるほどパワーアップした『ハイドライド3』。まさに、シリーズの完結編にふさわしい作品だ。



忘れてはいけないのが、音楽のよさ。その昔PC66版で聞いたオープニングが忘れられない…。

ARPGの最高峰として抑えておきたいシリーズ

『ハイドライド』シリーズに一貫していることは、ゲーム中で、ストーリーにあたるものが何ひとつ語られていないこと。ゲーム全体が謎解きをはじめとする、イベントのみで構成されていて、非常にテンポよくプレイすることができるのだ。

クリアするためには、どうしても、随所で経験値稼ぎをしなければならなくなるが、ゲームのテンポの良さと戦闘の緊張感が経験値稼ぎの面倒くささを消してくれる。

きっと、『ハイドライド』シリーズをプレイすれば、今のゲームでは味わえない、昔のゲームならではの純粋な面白さを体験できるだろう。



手塚一郎

ICHIRO TEZUKA

1966年4月11日生まれ。ゲームライターが本業だが、最近はゲームのシナリオの仕事ばかり。最新作はPS「トルネコの大冒険2」。

それはそれは、幸せな時代でした。当時を知る者にしてみれば、そういった非常に曖昧な言葉でしか言い表すことはできなかった瞬間だったと思います。

ナムコのアーケード本「オール・アバウト・ナムコ」が出たのが'85年。当時大学生だったぼくは、この本の原稿料でPC88SRを買い(それでなくなるほど少なかった)、パソコンゲームの世界に、どっぷりとのめりこんでいきました。ゲームアーツの『テグザー』が発売になったのは、それから間もなくのことです。なめらかなスクロール、美しいグラフィック、ノリのいい音楽。パソコンゲームがアーケードゲームに勝利した、衝撃の瞬間でした。

けれども、元来あまのじゃくなぼくは、結局『テグザー』にのめりこむことはありませんでした。当時ゲームセンターに入り浸っていた反動かもしれませんが、アーケードゲームのような作品が自分の家で遊べることよりも、ゲームセンターでは決して遊ぶことのできないゲームのほうに魅力を感じていたのだと思います。

特にハマったのがRPGでした。といっても『ブラックオニキス』や日本ファルコム系の作品などのメジャー路線は見事にはずし、スタークラフトやコンプティークといったところが移植していた海外作品に目を奪われていました。その中でも強く記憶に残っているのがSSI社の『ファンタジー』シリーズです。

パッと見は目新しさのない普通のRPGの本作品。けれども、探索の舞台となる城やら屋敷やらが、いわゆる迷路になっていないのが斬新でした。またそのそれぞれの部屋に「宝物庫」だとか「馬小屋」といったように意味づけされているなど、生活観を徹底的に前面に押し出す作りになっています。歩くたびに探索範囲の黒いマスクがはずれてゆくシステムとあいまって、想像力をこれでもかと刺激してくれました。異文化を垣間見ているような錯覚に陥るほど、と表現しても言い過ぎだとは思いません。

ただし、スタークラフトの移植はハンパじゃありません。カップ麺が作れるほどアクセスは長いですし、たびたびバグって止まってしまいます。みんなが敬遠するのも無理はありません。が、それゆえに、あまのじゃくな手塚としては、ついついやりこんでしまったわけです(オレだけの女ってなノリですね)。

『ファンタジー』シリーズに関していえば、前述のような欠点に加え、グラフィックがとんでもなくしょぼい(それがよかったのですが)、ストーリーが何かヘン、システムが練れていないなど、ダメな部分のオンパレード。それでも、モニターから漂ってくる異国の香りは、そんな欠点を吹き飛ばしてしまうほどです(一点豪華主義なんです)。

今のようにゲームに関する情報が溢れかえっているわけでなく、プロレス流にいえば「未知の強豪」がゴロゴロしていたあの時代。RPGというジャンルでくくられていても、そのフォーマットが完全に確立されていないこともあり、まさに一寸先は闇でした。その、真っ暗闇の中を手探りで進んでいく恐怖と快感は、今のゲームでは絶対に味わえないものだと思います。ぼくの中で『ファンタジー』シリーズが永遠の名作でありつづけているのは、過渡期ゆえのスリルを存分に味わわせてくれたからなのでしょう。

ファミコンのディスクシステムに「ファンタジー」が移植されるという話がありました。現代(といっても、今にしてみれば、ずいぶんと昔のことですが)のテクノロジーが闇を明るく照らしたとき、果たしてそこに何が見えるのか? 不安と期待とを胸に見守っていましたが、結局、開発は途中で中止されてしまいました。

『ローグ』が『不思議のダンジョン』シリーズとしてよみがえったように、『ファンタジー』もまた何らかの形で復活するのではないか、との期待があります。そのときにこそ、この作品の本性が明らかになるのではないでしょうか。

5インチディスクは永遠に

私が元祖おじさんゲーマーで落語家の円丈れす。あっ、信じてないな！　ワシは落語のケイコの30倍はゲームしてんだぞ。ゲームはFCから入ったんじゃない。パソコンのテープ版の時からはじめたんだ。フロッピーじゃない。その前のカセットテープ時代からやってんだ。RPGは『ドラクエ』からじゃない。『ウィザードリィ』『ウルティマ』から入った王道派なんだ。更にその前のポケコン時代は自分でプログラムを打ち込んでゲームをしたんだ。文字だけのゲームでなんだかよくわかんなかったけど！　グスン。

しかしパソコン初期のゲーム揺籃時代は、面白かったね。なにしろさっきも言ったようにパソコン市販ソフトの媒体が、フロッピーの前のカセットテープ版だ。テープレコーダーにテープを入れ、「ぴ〜〜ひゃらひゃらひゃら〜〜」なんてロードさせる。のんきなもんだぜ！

しかし当時はこれを「データーレコーダー」と言った。なにがデーターレコーダーだ。カセットテープと言え！　大体1本のゲームをロードするのに7、8分かかった。もうゲームの旧石器時代だった。『クフ王の秘密』なんて初期の国内ロールプレイングゲーム、なんとプログラムがBASICで書かれてる。しかもゲームをロードするといきなり

「タイトル　ヲ　ミマスカ?」

カタカナで聞いて来る。（初期の頃のパソコンは、ひらがなすら表示できなかった。情けないよう！　グスン！）「y」を入力するとタイトル表示に5分かかる。信じられる？　表示だけで5分だよ！　なんせBASICで描くから遅いのなんの。でも最初の頃、市販ゲームもBASICが多かった。だけどこの『クフ王の秘密』をやった時はRPGなんてよく知らなかった。だから5、6歩歩くとヘビに噛まれて死んじゃう。何回やっても10歩以上移動できなかった。だから一体、これはどんなゲームだったのか、今も謎だ！

それからやはりこの頃のアクションゲーム『ドアドア』エニックス。なかなかよかったね。エニックスが、一般公募したゲームの優勝作品でそれを製品化した。当時、高2の中村くんだっけ。そしてその後エニックスは、パソコンゲームから撤退し、FCソフトに特化して行き『ドラクエ』が大ヒットしたわけだ。そのメインプログラマーになったのが、このドアドアの中村くん。まさに運命的な出会いだった訳だ。

この『ドアドア』！　なかなか面白いゲームだが、ワシの持ってたFM-7の機種は、アクション操作がむずかしく、その上大のアクション下手で大苦戦。20面の内4面が最高。面白いゲームだが、ワシは面白くなかった。

あの当時、「B2・BOMBER」なんてアメリカからの移植版シュミレーションが発売されたが、内容が、長距離爆撃機に乗ってロシアに原爆を落として帰ってくるという、今考えたらとんでもないゲームが平然と売られ、雑誌のそのプログラムが紹介され、誰もなんとも思わない大らかな時代だった。あの時代からゲームが出来て幸せモンだ。逆にCDポンで3Dゲームの立ち上がる君たちは可愛そうだね。

三遊亭円丈

SANYUTEI ENJYO

落語家。パソコンゲームを黎明期から愛し、「ポプコム」誌上などでコラムを連載。また、「サバッシュ」など自身でもゲームを手がける。

スピード感あふれる疑似3DSTG
シルフィード
（ゲームアーツ）

MD版『シルフィード』の大元となった作品。PC88とは思えないほど、スピーディーなバトルを楽しめる傑作。敵の攻撃パターンなどが秀逸で、今プレイしても十二分に楽しむことができるゲームだ。

『ルナ』シリーズや、『ガングリフォン』などの作品をリリースしているゲームアーツ。セガ系のハードを中心に活動しているイメージが強いが、初期の頃はパソコンを中心に様々なハードでゲームを制作していたのである。

今回紹介する作品は、その中でも、88ユーザーに強烈なインパクトを与えたSTG、『シルフィード』だ。

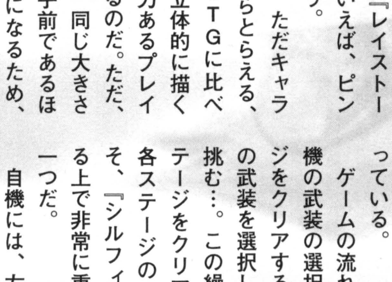
武装を選択し、迫り来る敵を撃破せよ

本作は、縦スクロール型のSTGに分類される。…が、画面の奥に行けば行くほどキャラクターが小さくなり、手前に来れば来るほどキャラクターが大きくなるという、遠近法のような表現が使われている。タイトーの『レイストーム』のような感じといえば、ピンとくる人もいるだろう。

この独特の視点は、ただキャラクターたちを真上からとらえる、トップビュー型のSTGに比べて、キャラクターを立体的に描くことができ、より迫力あるプレイを楽しむことができるのだ。ただ、先にも書いたとおり、同じ大きさの物体でも、画面の手前であるほど大きく見えるようになるため、一定の弾速で弾が飛来してきても、徐々に弾が加速するように見えてしまう。そのため、敵の攻撃を避けるのは少々慣れが必要になっている。

ゲームの流れは、まず初めに自機の武装の選択をし、そのステージをクリアする。そしてまた自機の武装を選択し、次のステージに挑む…。この繰り返しで、全20ステージをクリアしていく。この、各ステージの合間の武装選択こそ、『シルフィード』をプレイする上で非常に重要なファクターの一つだ。

自機には、左右二つの砲門があり、それぞれ武器を装備させることができる。武器は、もっとも基本的な前方ショット、前方30度程度の範囲に弾をばらまくショット、自機の正面から側面を幅広くカバーするが連射できない攻撃、敵を勝手に誘導してくれる誘導弾、そして、一発一発が高威力のレーザー。以上の五つが用意されている。これらの中から、次のステージに合った武器を選択して使用するのだが、最初からすべての武器が使えるわけではなく、各ステージで得点を稼がないと、新しい武器を装備できるようにならな



ここまでは宇宙が舞台だったので真っ暗だったが、3面では眼下に青い大地が見える。

5インチディスクは永遠に

いのだ。得点が低く、なかなか新しい武器を装備できない場合は、攻撃力が初期状態と変わらず、次第にクリアするのが難しくなっていくはず。このように本作は、得点を稼ぐことに大きな意味があるのだ。ステージ中には、ボス敵や中ボスクラスの敵キャラクターなど、大量に得点を稼げるポイントがいろいろと用意されているので、それらを逃さずにいかにして倒すか、そこがプレイヤーの腕の見せ所となるのだ。

作品の細部にも注目したい

『シルフィード』をプレイして、何より驚かされるのが、ゲーム中に見られる演出の数々だ。特に、ゲーム開始直後に登場する銀色の巨大な顔。それが何と、しゃべるのだ。それぐらい大したことない、とお思いの方もいらっしゃるかもしれないが、当時のマシン環境などを考えると「FCにしゃべらせる」のと同じような感覚だろうか。とにかく凄いインパクトで、かつての88ユーザーを震撼させたのだった。

また、ステージクリア時に登場する母艦の形状がステージごとに変わったり、クリア時にデモが挿入されたり…。ゲームの各所に用意された演出は、味のあるものばかりだ。

演出だけでなく、登場する敵の動きにも注目したい。

ステージ1やステージ2に登場する敵キャラクターは、まだそれほどでもないが、ステージ3あたりになると、本作の敵のイヤらしさが徐々に露呈され始める。通常、敵の放った弾は真っ直ぐに飛んでくるため、回避するのは比較的容易だが、ステージ3あたりから、弾道が変化する弾を放ってくる敵が登場する。この弾の動きが、非常にイヤらしくできており、プレイヤーが「こっちに避けようかな」と思うような方向に、計ったかのように弾道が変化するのだ。

このあたりの敵の攻撃パターンは、ただ単に作られているのではなく、敵一つ一つの動きを決める際のゲーム制作者たちの思い入れを感じさせる。

ほかにも、ステージによって有効な武器があったり、障害物を利用した攻撃を仕掛けてきたり…。ゲームを解こうとしてプレイしているときは、敵の動きなどを観賞する暇などないくらいに忙しいが、機会があれば、細部のこだわりに目を向けながらプレイするのもいいだろう。

移植ゲームあれこれ

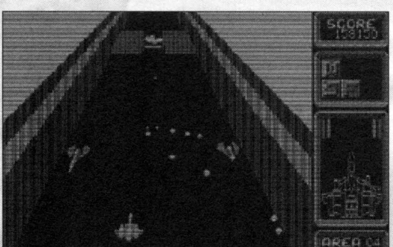
『シルフィード』の移植作といえば、MD版『シルフィード』だ。

熱心な本誌読者の方や、メガドライバーの人たちにはもはや説明の必要はない、と思われるほど有名な作品だ。

ゲームのシステムは、ほとんどPC88版と同じ。

特筆すべきはその演出の力の入れようで、戦闘中に極太レーザーが戦艦に直撃して、戦艦が木っ端微塵になるわ、巨大な隕石が突然飛来するわ…。敵の攻撃なのか演出なんだか、よくわからないほど、派手にドンパチしてくれるのだ。

ゲーム自体の難易度は、決して簡単とはいえず、STG初心者の方には、少々辛いゲームかもしれないが、その演出のもの凄さは一見の価値があるといえるだろう。また、元祖88版をプレイしたことのある方も、進化した『シルフィード』をチェックしてみてもいい。何にせよ、一度はプレイしておきたいゲームの1つだ。



4面は一転して巨大戦艦の内部で戦う。この立体感に当時は泣いたものだった。

人類は第2の地球に降り立つことができるか!?

アルファ（スクウェア）

美しいグラフィックと、豊富なアニメーションで名高い本作。第2の地球への移民船という、ちょっとレトロなSF的設定の中でくり広げられる、懐かしく温かい思いに満ちた一品だ！

パソゲーでどこまで「アニメ」ができる!?

第2の地球と目される惑星アルファを目指し、西暦2101年に飛び立った宇宙船ダイダロス。だがこの頃の宇宙船は、光速の数%しか航行スピードを出すことができなかった。そのため、ダイダロスには巨大な居住空間が設けられ、数万人規模の閉鎖社会を営みながら旅する方法が取られた。10光年以上離れたアルファへの旅は、数百年の長きに渡るため、地球を飛び立った頃を覚えているものは誰もいなくなっている。長い時間は人々の心を蝕み、当初の志や熱意さえも消えてしまったような生活を続けていた。

そんなある日、少女は気がつくと街を見下ろす丘の上に佇んでいた。名はクリス。それしか覚えていない…。

こんな導入から始まるスクウェア発のADVが『アルファ』だ。パソゲーでのスクウェア作品といえば、本作のほかに、『ウィル』や『ブラスティー』があり、どれも美しいグラフィックとアニメーションの作品だった。窓を流れる街の光、オープニングでの少女の瞬き、遠くから迫ってくる惑星…。今考えれば、これのどこがアニメだ、と言いたくもなるが、画面一枚分の絵を書くのに何秒もかかっていた時代もあったのだ。それから比べれば、まさに驚愕の技術に見えただろう。

この『アルファ』も、発売された87年当時では美麗という印象の、瞬間画面表示0．09秒のフルアニメーション（当時の広告より抜粋）がウリのゲームである。ことに、主人公クリスが発砲するシーンのアニメーションが秀逸で、「こんなことまでできるようになったのか！」と当時は絶賛したものだった。このアニメ見たさに、何度もクリスに銃を撃たせた人もいるのではないだろうか。

ゲームとしては、昔ながらのコマンド入力方式のADV。全編カタカナで進行するので読みにくくはあるが、それを補って余りある面白さを秘めた作品だった。

「選ぶ」のではなく「探す」答え

丘の上にいたクリスは、眼下の街で起きた爆発を目撃する。現場に行って話を聞いてみると、船内で革命が起きたらしいという情報を得た。

ここで、本作のようなコマンド入力式が優れているのは、主人公もプレイヤーも、まさに手探りで状況を「探す」ことができる点だ。コマンド選択式のAVDのように「総当り」が使えないため、ゲーム自体が「正解」をいかにして見つけ、先に進んで行くかに主眼を置いた作りになっている。

その分ゲーム内で起こっている事件は少ないし、後から思い返してみれば、ストーリーもごく単純

5インチディスクは永遠に

なものだと気づく。なにしろ、手順どおりにコマンドを正確に入れていくと、手数にして150ほど、所要時間15分もかからずにクリアすることが可能だからだ。しかしそれだけに、手順の前後関係には厳しい。一度ミスするとクリアできなくなるポイントもあるので、注意が必要だ。

　このあたりは、昔のソフトだけあって今ほど親切にはできていない。だが、ストーリーを追うことに（ほぼ）専念できてしまう最近のゲームと違い、「答え」を自分の手で見つけていく快感がある。それは、クリアした時の感動を倍化させるのではないだろうか。

　ここから先は少々ネタバレになってしまうので、読みたくない人は飛ばしてほしい。

　怠惰で無気力な生活を続けている住民を目覚めさせるため、革命を起こしたというリーダー・キース。彼がポリス・ロボットに撃たれたシーンは衝撃的だった。彼の傷口に見えるのは血肉ではなく、機械…。彼は人間ではない!?

　そして、実はダイダロスがすでに惑星アルファに到着し、その軌道上を周回していると知ったときの驚き。

　クリスとキースは、ダイダロスが地球を離れた時から乗船していたアンドロイドだった。今のような事態を見越していた地球の人々は、最初から、住民の意識を目覚めさせるために、革命を起こすようプログラムされたアンドロイドを用意していたのだ。クリスの正体にも驚くが、それよりも、当時の地球人が吹き込んだ、真相を語るメッセージに心を打たれる。

　おそらくこれを聞く時、もはや地球は滅亡しているだろう、とテープは語る。自らの手で滅ぼしてしまった地球への思い。最後の希望として人類をアルファへ旅立たせた決断。どうか新しい星に無事着いて欲しいという、地球に残された人々の祈りと願い…。はるか昔、様々な気持ちを込めてダイダロスを見送っただろう人々の心に、どうしても思いを馳せてしまう。

　この頃、物語の結末とは、プレイヤー自身が見つけ、辿りつくものだった。製作者の用意した選択肢を「選ばされる」のではなく、プレイヤーがそれを「見つけていく」。そんな時代にあった佳作として、一度は触れてみて欲しい。

これがクリスの発砲シーンだ!





こうしてクリスは革命派のリーダー、キースを助け、革命に隠された真実に近づいていく。

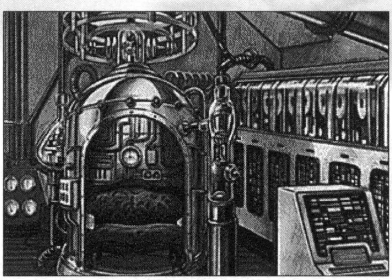
人々の時を超えた想いに涙せよ
カサブランカに愛を
（シンキングラビット）
殺人者は時空を超えて

ミステリー仕立てだが実はSF、いやラブロマンス？　なコマンド入力式ADV。数年前に3DO、Win版「時を超えた手紙」のタイトルでリメイクされた。時を超えて差し出された手紙に込められた想いとは…。

ゲーム史上最高に素敵なシナリオ

シンキングラビット（以下、TR）は、創設者の今林宏行氏が考案した「倉庫番」で、83年にデビューしたメーカーです。そう、今も様々な機種で発売されている、世界的に有名なパズルゲームがデビュー作なのです。今林氏が80年代から取り組んできた作品には、そのほかに「ディスクミステリー」というADVのシリーズがありました。自らゲームデザイン・シナリオを担当したこのシリーズの、「カサブランカに愛を」は第3作にあたります。

当時でも「時代遅れ」の感があったコマンド入力式システム。モノクロのイラスト。アニメーションもBGMもない、地味な地味なゲームです。しかし、発売から13年たった今でもプレイした人々の心に残っています。その理由は、ゲームとしての完成度と、なによりシナリオの持つ魅力のためでしょう。アメリカの片田舎に生きる人々の素晴らしい人間愛、まるで映画のような二重三重のエピローグ、そして、『カサブランカに愛を』または『時を超えた手紙』というタイトルに込められた意味…。すべてが感動できます。ここに登場する人々は、いい人ばかりです。ミステリーなので殺人事件は当然起きます。でもみんないい人なのです。殺された人も、殺した人のことを憎んではいません。



88版のグラフィックは小説の挿し絵のように美しい。でもモノクロなのは98－88間の移植を簡単にするためだったのかも。

ミステリーのくせにタイムマシンなんていうSFちっくなものまで登場します。そんな、少し不思議な「巧妙な伏線を張った物語」を紹介してみましょう。

コマンド入力は決してダメなシステムじゃない！

「ジェリー、あなたしか頼める人がいません」

主人公ジェリー宛に送られてきた日記にはそう書いてあった。送り主はジェリーの親友メイ・エルガーである。日記には、父親の研究が軍事目的に使われようとしているが、父親は拒んでいること、軍は目的のためなら、私を誘拐して父親を脅迫するかもしれない、というものだった。そして、私の身に何かが起こっても、研究を軍事目的に使わないよう父に伝えてほしい、というのがジェリーへの頼みだった。日記を受け取ったとき、すでにメイとの連絡がとれなくなっていたジェリーは、自分の勤める新聞社の先輩ロイと一緒に、彼女の住むゲイルズバーグへ向かった。時は1945

5インチディスクは永遠に

年。第2次世界大戦のさなかのことだった…。
　ゲームは、二人がエルガー宅に着いたところから始まります。コマンド入力式ですから、自分の行動は名詞＋動詞の形でキーボードから打ち込んで決定します。ためしに「ドア　アケル」と入れてみましょう。「中から鍵が掛かっています」というメッセージが返ってきました。そりゃそうです。他人の家ですもん。「ドア　タタク」「ノックスル」などで家の人を呼ぶべきでしょう。ほらほら、家から誰か出てきましたよ。…と、こんな感じでゲームを進めていきます。
　ＴＲのＡＤＶで感心するのは、「マワリ　ミル」「シラベル」をすればゲームに使われる名詞のほとんどすべてがわかるということです。コマンド入力式が衰退してしまった原因は、無理矢理な「言葉探し」があまりにも多かったからだと思います。要はゲームバランスなんです。ＴＲ作品は日本語でも英語でも入力できたし、名詞と動詞が逆でもオッケーなのでとっても快適です。反応が返ってくる単語も豊富でした。キーボード馴れしていない人にはツライ、という欠点もあるけれど、自分の考えた言葉で行動を決めるというコマンド入力式の魅力を十分に引き出していました。

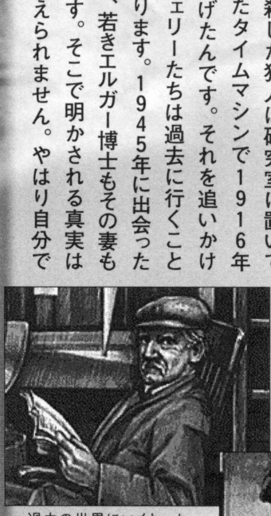
犯人が告白したあとこそが作品のクライマックス！

　ゲイルズバーグについた主人公たちは、まもなくエルガー家の研究室で博士の死体を発見します。しかも博士に抵抗した様子はなく、おだやかな死に顔さえしていました。一体どういうことでしょうか？　何故博士は抵抗しなかったのでしょう。そして犯人は？　ちょっとネタをバラしてしまうと、博士を殺した犯人は研究室に置いてあったタイムマシンで１９１６年に逃げたんです。それを追いかけてジェリーたちは過去に行くことになります。１９４５年に出会った人や、若きエルガー博士もその妻もいます。そこで明かされる真実は…教えられません。やはり自分で体験してこの感動を味わってほしいです。この物語は、犯人が殺人を告白したあとこそが素敵なのだから。そして、自分の力で元の世界に戻ってきてください。
　とはいえ、「どう素晴らしいのか」という匂いだけでも感じてほしいので、数あるエピソードから一つだけご紹介しましょう。自分の運命を知ったエルガー博士の妻・マーシャから受け取った手紙です（カコミ内）。こんなエピソードが、このゲームにはあふれているのです。今では実質絶版状態となってしまっていますが、もしもどこかで見かけたら、即座に保護しても損はしないでしょう。

マーシャ・エルガーからの手紙

　あなた方が帰られてから、すべてエルガーに聞きました。でも彼はひとつだけ私に隠していることがあります。彼から自分はあと30年の命だが、ぜひ結婚して欲しいと言われました。なんて馬鹿なんでしょう。彼に言ってやりました。未来は既に決まっていますのよって。それは彼の口癖なんですもの。人は運命を知ると不幸になると言われます。
　彼が私に隠そうとしていることを私は知っています。それは私が彼より先に病死してしまうこと…。もちろん彼はそれを知っています。でも私が知っているということを彼は知りません。短命だが結婚して欲しいというのは、本当は私の台詞なのです。私が知らないと思って彼は嘘をついています。彼が私を愛してくれていることが痛いほど分かる嘘です。
　ああ！　なんてやさしい嘘でしょう。心から彼を愛しています。未来が決まっていることが今の私には素敵に思えます。あなた方には心からお礼をいいます。本当にありがとう。私はとても幸せです。まだ見ぬ私の娘が、あなた方のような友達を持っていることを知って安心しました。あなたの時代に戻って娘に会ったら、私達のラブ・ストーリーを聞かせてやって下さい。どうかこれからも娘をよろしくお願いします。

マーシャ・エルガー　1916年6月15日



過去の世界にいくと、おっさんも若いお兄さんに（当たり前）。このノスタルジックな感覚はジャック・フィニィの小説にも似ている。

※画面写真はすべてウィンドウズ版のものです。



今林宏行

HIROYUKI IMABAYASHI

S30年11月19日兵庫生まれ。代表作は他に「道化師殺人事件」「倉庫番」等。昨年、創作活動のため独りになり、ゴロ寝、読書、TVドラマ、インターネット、ゲーム企画と隠遁生活の日々を送っている。

かの大江健三郎先生はノーベル賞受賞のスピーチで日本語の曖昧さについて語っておられた。確かに日本語は曖昧である。先日TVのニュースで、野生の猿が赤坂あたりに現れたことを伝えていたが、そのキャッチにはこうあった。

「猿の大捜査網」

何故か私は5匹の猿が夜の江戸の町を横一列、道幅いっぱいにズンズンこちらへ向かって歩いてくるところを想像してしまった。もちろん着流し。うーむ。さすがに曖昧だ。

否定か肯定かが、文章の最後まで判らない言語は世界的にも珍しいそうだ。それだけではない。日本語は、文章の最後の最後でどうにでもなる。

「えー。ここにいる若松君はコロンビア大学を優秀な成績で卒業し、趣味の空手は八段、華道は師範の免状を持ち、世界ブーメラン大会では堂々の優勝をするような人物になりたいという夢大きな目標に向かって努力するなんて絶対嫌だと日頃から口癖のように言っている信用がならんプータローなんじゃよ。と偉い大学の教授が言ってたわ」

何のこっちゃい、である。

そういえば落語で慌て者が話を最後まで聞かずに飛び出し、失敗する話もよくある。落語でなくとも、海外企業とのビジネスで曖昧な返事をしたために大損した例は枚挙に遑がないだろう。いまや世界に冠たる一部の優良日本企業も、そういう苦渋をなめてきたからこそ成長したのである。

しかし、しかしである。言葉の曖昧さは本当に悪いことだけだろうか？　そうではない。ここで私は日本語にしかできない遊びがあることを指摘しておきたい。それは、

「白あげて。赤あげないで、白さげない！」

そう、両手に赤白の旗を持って号令に合わせて上げ下げするアレである。号令に合わせリズミカルに、そして思いっきり一人だけ違った旗を揚げてしまった瞬間、失敗より、清々しささえ感じてしまうアレである。少なくとも日本人なら一度は経験するパーティゲームの王様。やる者も見る者も愉快にさせるスーパーエンターテイメント。これこそ英語ではできない日本語だけの楽しさなのである。なぜなら英語の命令形は動詞が先にくるからだ。

「Up the red flag!」

何のこっちゃい、である。

もちろん、それなりに工夫すれば英語でも同じような遊びはできるだろうが、その場合、文法は無視せざるを得ない。せいぜい片手に旗(Flag)、片手にカエル(Frog)を持たせたダジャレが関の山だろう。しかし、それとて「旗あげないで、カエルさげない！」は不可能だ。カエルをあげたまとは情けない。日本語の勝ちである。

本題に戻そう。ADVもまた、このような日本語の特異性によって、英語では表現しきれないレベルまで進化できると私は考えるのだ。

当初、ADVはコマンド入力方式だった。もちろん初代「カサブランカに愛を」もそうである。それが後にインターフェイス進化論と共に、アイコンという概念から、ADVのコマンドもメニューで選ぶ選択方式へと移り変わっていった。キーボードを持たないゲーム専用機が発売されるに至っては、コマンド入力など言う言葉さえ忘れられてしまった。かくいう私の作品も、やがてコマンド選択になってしまうのだが、今思うとそれは決して進化ではなかった。インタラクティブという言葉を、もっと深く追求すべきだったと反省している。

ではインタラクティブとはいったいどういうこ

5インチディスクは永遠に

曖昧な日本語とADVの将来について

となのか？　例えば、明日のデートを、前日完璧に頭で完全にシミュレートしたにも関わらず、思惑通りに行かなかった経験はないだろうか？

「明日は彼女と初デートだ。どこどこで待ち合わせをして、どのようなコースでどこへ行って…日の入りの6時頃にお台場あたりで…夕日を見ながらディナーを…。もし雨なら…。他に何かアクシデントが起こる可能性は…よし！　完璧だ」

しかし翌朝、勇んで家を出てみると、電車がストで走ってなかったり、レストランが食中毒騒ぎで休業していたり、はたまた彼女がニューハーフだったりと、それこそ思わぬ事態が起こるのである。その思わぬ事、それこそがインタラクティブなのである。

もちろん、ADVの場合、データはすべて用意されたものだ。その中を、決められたコマンドの中から行動を選び、筋書き通りに進んで行っても単なる消化作業であり、選択肢がいくら多くても受け身でしかない。だが、大切なのは能動的な部分である。自分の思い付いた行動に対しての思いがけない反応が、人と話しているような錯覚を与えるのだ。もしくはそれが作者のしたり顔だったりもする。だからこそコマンド入力方式はインタラクティブで有り得たのだ。

「どこどこの長老に会って『聖なる剣』をもらうがよい」

大抵のゲームではその後、簡単に『聖なる剣』が手に入るだろう。しかし、実際はどうだろう。

「あんた長老？　『聖なる剣』ってのを持ってるそうじゃん。もらえって言われたんだけどぉ～、俺って、忙しいじゃん。だからさ、早く出してくんねーかな～？」

普通の長老なら、こんな奴に『聖なる剣』をホイホイと渡すか？　これでもらえるとすれば、せいぜい『呪われた剣』ぐらいなものだ。では具体的に日本語の特異性をコマンドに反映するとどうなるか？　語尾変化を例に挙げてみよう。

「話をしてください」

これなら知らない人でも、普通なら話をしてくれそうである。

「話をしてくれ」

って急に言われても…。

「話をしろ！」

しつこいわね。

「話をするんだ」

判らない人ね。知ってることは全部話したわよ。

「話をするか？」

いくら言われても本当に知らないんだから…。

「話をしてくれよ」

え？　あの話？　何よもう、あの話が聞きたいなら早くそう言えばいいのに！　ばかね。いいわ、でも今日は遅いから王子様がドラゴンを倒すところまでよ。いいわね。えっ、嫌？　何ぐずってるの！　いけない子ね。明日は張り込みで早いんでしょ。ちゃんと犯人を逮捕できたら、ごほうびにお姫様を助けるところまで話してあげるから。ね！　拗ねないの！　はい。ゆびきりげんまん。

誤解しないで欲しいのは、コマンド入力方式を復活させようと言っているのではないことだ。私の考案した、コマンド入力のインタラクティブ性とコマンド選択の便利さとを兼ね備えた、第三の入力方式をここで発表したいと…えっ？　原稿枠オーバー？　そりゃ残念。

ならばこれを読んで、もし次世代のADVに興味があるソフト会社の方がおられましたら、ぜひご一報いただきたい。共にゲーム史に新しい一頁を開こうではありませんか…。

何のこっちゃい、である。

「カサブランカに愛を」のその後

「カサブランカに愛を」はすでに3回リニューアルされ今に至っている。2度目は3DO版であり3度目はWindows版だ。タイトルも「カサブランカに愛を」から「時を超えた手紙」へと変更になった。内容もグラフィック表現も時代と共に充実してきた。しかし、まだ満足のゆくものではない。やりたいことは山程ある。

シナリオでは、メイとケニーが恋に落ちる事を匂わせて終るが、その辺りへの言及も心残りである。というより、その後の現在から未来にかけての話を続編にしたい。グラフィックはもちろんリアルタイム3Dだが、それだけではない。せっかくの時間物SFでタイムマシンが登場するのだから、コントローラーに合わせて時間が移り行く様をグラフィック表現したいのである！　ここを読んで誰かがマネをしようとしても難しいぞ、きっと。

まあ、あと2、3回リニューアルできれば満足できる作品になるとは思うのだが…。

そこのところ、よろしくっ。

ADVの楽しみ方❶

ADVは、制作者とユーザーの知恵の絞り合いです。制作者は多くのユーザーを想定してトラップを考えます。あくまでフェアなトラップが基本です。その基準は、ユーザーがトラップをクリア、もしくは答えを知った時「私は何て、バカなんだろう。こんな簡単な事を見落としていたなんて…」と思わせれば良いのです。逆に、「これは、インチキだ。分かるはずないだろ！」と怒るようなトラップはフェアでないということです。ただ上級者向けの場合は、トラップ慣れした部分を利用してトラップにかけるという技もあるので一概には言えません。それはミステリーの初心者が「アクロイド殺人事件」を読むようなものです。

ADVの楽しみ方❷

ADVは、ユーザーの既成概念や固定観念を如何に利用して錯覚を起こさせるかが重要なポイントです。ある意味では、トラップはパズルやミステリーの謎解きと同じものと考えていただいても結構です。

ADVは、論理の世界だから大人の方が子供より有利、または大人だけの知的好奇心を満たすエンターテイメント等と考えてないでしょうか？本当は、大人の方が制作側としてはコントロールし易いのです。当然と言えば当然ですが…。こんなトラップも実際に可能です。さて、あなただったら考えつきますか？

①大人は、はまるが子供ははまらないトラップ、またはその逆。

②男性は、はまるが女性ははまらないトラップ、またはその逆。

③ADVの得意なユーザーだけ迷宮に落とすようなトラップ。

どう、面白そうでしょ。自分でも作ってみたくなった？

これは「時を超えた ヒントブック」に掲載されたものです。

いつまでも心の中に…

2度目のオールドパソコンゲーム特集ということで、前回（4号）で漏れてしまった名作を中心に構成し、当時をよく知る人々からのコラムで彩りを添えてみた。

こうして今また振り返ってみると、当時の「パソゲーファン」の持っていた熱気のようなものを感じずにはいられない。今ほど「パソコン」という機械が一般的ではなかった上、ゲーム機とするには高価だったにもかかわらず購入し、楽しんでいた人々。当然、そこには今で言う「ライトユーザー」の介入する予地はない。そんな彼らに支えられた名作の数々が、いかにレベルの高いものだったか…。

現在は、ごく限られた手段でしかこの頃のゲームは遊べないが、もしそのような機会に恵まれたのなら、ぜひ一度触れてみてほしい。

また、ほぼ同時期にヒットしたMSX、X68000については、また別の特集で取り上げて行きたいと思う。



ココでしか出逢えないアイテムが必ずあります
IMPORT GAME GOODS
アメリカ生まれの超マニアックマシン!!
game. com POCKET PRO
アメリカ人もあまり知らない珍ゲームマシン「ゲームコム」がコンパクトになって登場。今後のタイトルに期待!
¥12,800−
ファン必須の携帯型メガドライブ!!
GENESIS NOMAD
カラー液晶モニターを搭載した携帯型の海外製メガドライブ。最近は入手困難なので、入手するなら今!
¥17,800−
1台5役のスーパーマルチアダプター
N64 TRI-STAR
N64で海外N64、SFC、S-NES、FCが使用可能になるアダプター。N64改造機能付。
¥13,800−
カートリッジの内容をFDに保存!
SFC SuperUFO
SFCのカートリッジの内容を市販の3.5FDに保存する事が可能なツール。最近流行のエミュレータにも対応!
最終特価 ¥19,800−
話題の新作が(かなり不定期に)続々登場!!
game. com 専用カートリッジ
◆ バイオハザード2 ¥9.800−
◆ ファイターズ メガミックス ¥7.980−
◆ SONIC JAM ¥6.980−
◆ モータルコンバット ¥6.980−
◆ Duke Nukem 3D ¥6.980−
◆ BATMAN ¥6.980−
◆ メタルギア ソリッド 発売予定
韓国生まれのヘンテコなゲーム機
FC RALLY BOY
韓国生まれの車の形をした、手のひらサイズのファミコン本体。AV仕様で連射機能付。ゲームソフトも内蔵!
¥8,800−
レアな光線銃で遊びたい方へ…
FC 光線銃各種
純正品はかなりのレアアイテムなので実際に遊ぶには勇気がいるという方にオススメ。
¥2,980より
輸入代行サービス
当店では輸入代行サービスを承っております。ゲーム関係の品でお探しの物があれば、一度ご相談ください。雑誌で紹介された品はもちろん、存在が曖昧な製品も可能な限りサポート致します。詳しくはお電話で。
◆◇◆ 主な輸入先 ◆◇◆
アメリカ、韓国、タイ、香港、台湾、シンガポール、マレーシア、インドネシア、イギリス、ブラジル
同人誌&同人ソフト
NEW!!
◆PS CDジャケット集◆ A4/240P/¥4,980 PSのジャケットを網羅した韓国製のオールカラー本。
◆パチモノデータベース◆ A5/112P/¥1,500 アジアソフトの情報を満載した総合ガイドブック。
◆エミュレータ活用テクニック◆ A5/112P/¥2,000 豪華スタッフによるエミュレータのテクニカルブック。
◆POSITIVE Vol.5 総集編◆ A5/320P/¥2,800 これ1冊でアジア中の裏モノ情報は完璧。読み応えアリ!
◆パチモノ通信◆ A5/68P/¥1,200 アジアで生産されたパチモノゲームの総合ガイドブック。
◆FOOLISH GAMERS◆ A5/120P/¥1,500 若手メンバーによるアジア製グッズの研究本。かなり濃い。
◆VIRTUALBOYガイド◆ A5/28P/¥500 VBの追悼記念ガイドブック。コメント付きリストを掲載。
◆せが〜ん本F◆ B5/96P/¥1,200 98年発売のサターンとドリキャスのレビュー。
◆神楽坂酔っ払い研究所1◆ PC/CD-ROM/¥1,000 知る人ぞ知るゲームボーイ用の同人ソフト。超人気品。
◆PS用同人ソフト各種◆ PS/CD-ROM 各¥3,980 海外製のプレイステーション用同人ソフト。かなり希少品。
委託同人誌募集中
当店では委託同人誌を随時募集しております。同人誌の内容は、TVゲームに関する物なら何でもOKです。現在は、ファミコン、メガドライブ、PCエンジン、海外ソフト関係の本を大募集しております。部数も特に問いませんし、買取りも可能です。詳しくは電話等でお問い合わせ下さい。
資料請求
当店の取り扱い商品カタログを希望されるお客様は「270円分の切手」を同封して当店宛てに郵送して下さい。折り返し最新のカタログを送付致します。
◆ カタログの内容(A5/20P前後)
・輸入ゲームグッズの画像&コメント付価格表
・アジア製ゲームソフトの画像&コメント付価格表
・ゲームソフト(FC、MD、PCE等)の在庫価格表
・新製品情報、プレミア商品情報など…
通信買取&委託
当店では通信買取&通信委託制度を行っております。売りたいソフトや委託販売したいソフトがありましたら電話連絡後、住所・氏名・口座名(振込希望者のみ)を明記したメモを同封して当店宛てにご送付ください。商品到着後にこちらから確認のお電話を致します。
※ 通信買取(委託)をご希望の際は、あらかじめ電話でご連絡ください。
※ 通信買取(委託)の送料(振込手数料)はお客様のご負担となります。
通信販売
当店では全国を対象とした通信販売を行っております。お支払いは「代金引換宅急便」をご利用下さい。商品到着時に必要代金を支払うだけと大変便利です。
※ 通信販売をご利用の際は、必ず電話で在庫をご確認ください。
※ 広告記載の価格には消費税及び送料は含まれておりません。
※ 送料(宅急便)は、お届け先の地域により異なります。
※ 送料の他に代金引換手数料が別途必要となります。
※ 商品の初期不良以外の返品・交換は致しかねます。
輸入ゲームソフト
GB スーパーマリオDX ¥5,480−
FCの名作がGBカラーで完全復活!日本未発売の人気商品!
GB R-TYPE DX ¥5,480−
GBカラー最高峰の完成度で超人気!なぜか日本未発売!
PS ARCADE'S HITS 各種 各¥6,980−
海外の懐かしい名作集。マニア向き!(要UVアダプター)
FC 鉄拳2 -TEKKEN2- ¥8,980−
ナヌ?FCで鉄拳?意味不明だがコレクターに大人気!
MS MOON WALKER ¥5,980−
マイケルがMKⅢで大活躍!コンバーター不要!ポゥ〜!!
MD 韓国製MDソフト各種 ¥3,980〜
韓国製のメガドライブソフトを多数用意しております
改造ツール&キット
PS プロアクションリプレイ3 ¥7,480−
単体サーチが可能なPS用改造ツールの決定版。売れてます!
GB プロアクションリプレイ ¥3,480−
GBカラーにも対応した改造ツール。もちろんサーチも可能。
64 プロアクションリプレイ ¥4,980−
N64用改造ツールが低価格となって登場。ゼルダにも対応。
PS 光デジタルアウト改造 ¥9,800−
あなたのプレステにデジタルオーディオ光端子を搭載するサービスです。音質の劣化なしにDAT、MDに録音可能です。
FC スローモーションキット ¥3,480−
PPUからCPUに送られる信号に割り込みをかけてしまう新感覚のスローモーションキット。初代〜NEWまでの全FCに対応。
お知らせ
◆ 9月1日より定休日が毎週木曜日となりました。
◆ 韓国製ゲームハード&ソフトが入荷しました。
◆ タイ製ゲームソフトが入荷しました。
◆ FCディスクカード(新品)が入荷しました。
◆ NESソフト(中古)が大量入荷しました。
◆ LYNXソフト(新品)が入荷しました。
◆ JAGUARソフト(中古)が入荷しました。
◆ 海外GAMEBOYの輸入を強化しました。
ファミコン(NES)、メガドライブ(GENESIS)、PCエンジン、セガMKⅢ…TVゲームなら何でも扱っております!!
新品・中古TVゲーム 販売・買取・輸入代行・通信販売・オークション・委託販売
《ジョーカー・エックス》
JOKER X
Computer Game Shop
〒438-0086 静岡県磐田市見付4317
TEL 0538-39-2454
FAX 0538-39-2754
営業時間 12:00〜22:00
定休日 毎週木曜日
国道1号線
至磐田町
至袋井市
至浜松市
至磐田駅

通信で買取販売

ファミコンショップ
おじゃま館
amusement shop
ゲームソフト＆ハード・FC企画



上新庄店 ☎06(6381)6210
大阪市東淀川区上新庄3丁目1-36

通販受付 平日PM1:00〜PM6:00
☎06-6381-6210
FAXでもOK 同じ番号です
お店に来れなくてもTEL1本でお届けします。

あなたの欲しいゲーム探します。一度お電話を！！レア物多数入荷

大阪一番のファミコン在庫量
ファミコン在庫 なんと2万本以上

今月の通販 レア物・激安一例

●ファミコン本体	980円〜	●新品FCドラクエ4	890円
●中古ディスク本体	8,980円〜	●新品FCゼルダの伝説	890円
●中古ツインファミコン	9,980円〜	●新品SFC競馬エイト2	190円
●中古メガドライブ本体	2,980円〜	●新品SFC宇宙レースアストロ	390円
●PCエンジン本体	1,980円〜	●新品SFCキャプテンコマンド	1,890円
●新品NEWファミコン	5,980円	●新品GG魔導物語1〜3	1,490円
●中古FCギミック	7,980円	●新品PC天外ZIRAIA(SCD)	990円
●中古FC暴れんぼう天狗	8,980円	●新品MD獣大記	990円
●中古FC東方見聞録	8,880円	●新品MDサンダーフォースⅢ	890円
●中古MDバンパイアキラー	18,980円	●新品マスターシステム本体	14,980円
●中古MDパノラマコットン	18,980円	●新品マークⅢアレスタ	2,980円
●中古PCカトちゃんケンちゃん	3,980円	●新品マークⅢ戦国麻雀時代	990円
●中古PCソルジャーブレード	3,980円	●中古MDヴァーミリオン	180円
●中古PC風の伝説ザナドゥー	1,480円	●中古MDアレックスキッド	780円
●中古ディスクカード	490円〜	●中古MDカゲキ	1,980円
●中古MDレイノス	4,980円	●中古MDダライアスⅡ	480円
●中古MDジノーグ	4,980円	●中古MDバハムート戦記	980円

通信買取しています!! 値段に自信有り。売って下さい！

ファミコン買取金額一例

●アイドル八犬伝	6,000円
●赤川次郎の幽霊列車	4,000円
●悪魔城ドラキュラ	6,000円
●アテナ 完品	20,000円
●暴れんぼう天狗	6,000円
●かってにシロクマ	3,200円
●カオスワールド	4,000円
●川のぬし釣り	2,200円
●京都財テク殺人事件	4,000円
●キョロちゃんランド	4,000円
●ゲバラ	5,000円
●殺意の階層	2,200円
●小公子セディ	4,000円
●シルヴァ・サーガ	2,200円
●スウィートホーム	3,000円
●スノーブラザーズ	4,000円
●ダークロード	4,000円
●トムとジェリー	2,200円
●なかよしといっしょ	12,000円
●南国指令	3,000円
●忍者くん 阿修羅ノ章	2,200円
●熱血！すとりーとバスケット	6,000円
●バトルシティー	3,000円
●バブルボブル2	7,000円
●百の世界の物語	7,000円
●ぴょこたんの大迷路	2,200円
●ファイナルファンタジー1・2	3,000円
●ふしぎの海のナディア	4,000円
●へべれけ	4,200円
●星を見るひと	4,000円
●マイクタイソンパンチアウト 金	11,000円
●魔法のプリンセスミンキーモモ	3,000円
●桝添要一 朝までファミコン	2,000円
●ムーンクリスタル	3,300円
●メタルスレイダーグローリー	22,000円
●もえろ！ツインビー	3,000円
●リップルアイランド	10,000円
●ルパン三世	2,200円
●ろくでなしブルース	3,000円
●グラディウス 限定版	40,000円
●機動戦士Zガンダム 限定版	40,000円

非売品・限定品スゴイ値段で買います。

メガドライブ買取金額一例

●ああ播磨灘	3,000円
●アリシアドラグーン	3,300円
●ウォーロック	2,500円
●ヴィクセン357	2,000円
●ヴイ ファイブ	3,000円
●エイリアンソルジャー	15,000円
●エクスランザー	2,200円
●エコー・ザ・ドルフィンCD	2,200円
●オーサムポッサム	2,200円
●ガントレット	8,200円
●クルードバスター	2,200円
●慶応遊撃隊	3,300円
●鋼鉄帝国	12,000円
●コミックスゾーン	30,000円
●魂斗羅ザハードコア	5,200円
●サージングオーラ	4,000円
●新創世記ラグナセンティ	3,000円
●ジェネラルカオス	3,300円
●THE OOZE（ウーズ）	22,000円
●ジノーグ	3,000円
●スノーブラザーズ	10,000円
●スラップファイト	6,200円
●ゼノン2	12,000円
●007・死闘	4,000円
●ダイナマイトヘッディー	3,300円
●超球界 ミラクルナイン	4,000円
●ツインクルテール	4,000円
●テクノラッシュ	10,000円
●ハイパーダンク	3,300円
●バットマン フォーエバー	4,000円
●バトルマニア	5,200円
●バンパイアキラー	10,500円
●パーティークイズMEGA Q	3,300円
●パルスマン	4,000円
●ハイブリッドフロント	3,300円
●フォアマンフォーリアル	3,300円
●ぺぺんがPENGO	7,000円
●魔王連獅子	6,000円
●魔導物語1	4,000円
●モンスターワールド4	4,200円
●幽遊白書〜魔強統一戦〜	6,000円
●リスター・ザ・シューティングスター	4,200円

PCエンジン系買取金額一例

●（SG）1941	5,200円
●カードエンジェルス	3,000円
●銀河婦警伝説サファイア	13,000円
●Go！Go！バーディーチャンス	4,000円
●サーカスライド	10,000円
●CD BATTLE光の勇者達	3,000円
●シルフィア	3,000円
●真怨霊戦記	3,000円
●スチームハーツ	3,300円
●聖戦士伝承 雀卓の騎士	3,000円
●ソルモナージュ	4,200円
●ダライアスアルファ	15,000円
●てきぱきワーキン☆ラブ	5,200円
●DE・JA	3,300円
●ドラゴンナイト＆グラフィティ	4,000円
●初恋物語	3,000円
●バザールでござーるのゲームでござーる	4,000円
●フォーセットアムール	4,000円
●ぷよぷよCD 2	3,000円
●魔導物語1〜炎の卒業生〜	7,000円
●マジカルチェイス	8,000円

スーパーファミコン ゲームボーイ プレステ サターン ドリームキャスト
その他ソフトも高額買取中!!

只今、買取強化中!!

箱説有CD傷無価格です。99年10月末迄この価格通りで買取りします。売って下さい。

茨木駅前店
大阪府茨木市末広町1-1
☎0726(38)7447

蒲生店
大阪市城東区今福西3丁目2-2 プレジデント城東1F
☎06(6936)2220

小路店
大阪市生野区小路東1-1-25
☎06(6758)7717

西宮店
兵庫県西宮市池田町7-8
☎0798(22)2726

1タイトル6ページ特集

ザナック

ZANAC

世の中には、シューターと呼ばれるSTGをこよなく愛する人々がいる。そんな彼らの強い支持をいまだに受けているゲーム、それが『ザナック』である。今回はその『ザナック』の魅力を徹底解剖！

メーカー	：ポニーキャニオン
機種	：FC－DISK
発売日	：86・11・28
ジャンル	：STG
価格	：2900円
編集部購入価格	：500円
入手難易度	：普通

今も語り継がれるSTG

ザナックは、86年にディスクシステムで発売された縦スクロール型STGである。発売はポニーキャニオン。開発のクレジットには『ぷよぷよ』などで有名なコンパイルの名前がある。

それほど知名度のあるゲームではないが、古株のシューターのほとんどが「あれは最高のSTGだった」とか「いまだに極められない」と回顧する、いわば伝説化したSTGである。

パターン化されない極限の戦い

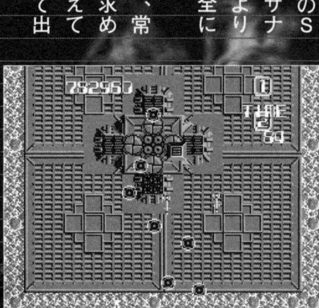
『ザナック』の大きな特徴は、AIシステムによる自動難易度調整だ。残機数などで多少ゲームバランスを変えるというシステムは、今のSTGでもたまにみられるが、『ザナック』の場合は様々な条件からより強力に調整され、敵配置が完全にバラバラになるのだ。

そのため、プレイするごとに、常に新しい対応がプレイヤーに求められる。個々の敵の動きを覚えても、それらがどう組み合わさって出てくるかは、その時にならないと分からない。ゆえに、ワンパターンにならず、何度も遊ぶことができる。また、何度プレイしても極め尽くした気になれないのだ。

徹底的にゼイ肉を削ぎ落としたシンプルなゲームシステム、多彩で戦略性を求められる特殊兵器、テンポと陶酔感を産む高速スクロール…これらの要素が非常に高いレベルで融合している。

シンプルで、奥が深い。難しすぎず、簡単すぎない。そんな理想的STGが、『ザナック』だ。

今なら、まだディスク書き換えによって手に入れることができる。ぜひ手に取ってみよう。



見た目は非常にオーソドックスかつシンプル。だが、そのスピード感には圧倒される。

ザナック基礎知識

8種類もの特殊兵器がある本作では、特殊兵器の使いこなしが重要になってくるぞ！

特殊兵器の使い方

操作は至って単純だ。十字キーで8方向に移動、Bボタンでショット、Aボタンで特殊兵器を使用できる。

ショットはチップを取ることによって5段階のパワーアップ。特殊兵器は8種類あり、同じ番号のアイテムを取り続けることによって3段階のパワーアップをする（違う番号を取ると、パワーアップの段階は戻る）。中には、弾数や使用時間に制限があるものもあるので注意しよう。

特殊兵器の概要やアイテムに関しては、左の表を参考にしてほしい。ここでは使いやすい特殊兵器の具体的な使い方を解説する。

なお、特殊兵器アイテムの出現は、地上のものは固定だが空中のものはランダムだ。そのため、常に自分の取りたいものが取れるとは限らないので注意しよう。

【1番】

この貫通弾がザナック攻略の基本。敵の弾も消せて非常に便利。エリアの道中でもボス相手でも、オールマイティーに使える武器だ。基本的にこれを取っていき、どうしても1番が出てこないときには別の武器にする、というのがいいだろう。

【5番】

敵に与えるダメージの量が一番大きいのはこの武器だ。ボス戦ではかなり使える。しかも、5番のアイテムを何個も取り続けるとレーザーに変化する。ただ、動きがのろいために、隙ができやすい。かなり上級者向けの武器だ。

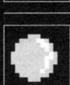
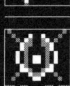
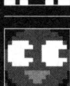
【4番】

非常に癖のある動きで使いにくいだろうが、うまく使えば盾代わりにもなるから、1番や5番を取れなかったときにはこれを選ぼう。要塞の真上で往復運動させられれば、効果は絶大だ。

【0番】

敵の弾も消せず威力が弱いため、使えない武器という印象があるが実はかなり使える。0番をずっと取り続けると、敵弾を消せるようになるからだ(貫通弾にはならない)。連射ジョイパッドや、赤ランダー（P86の「応用テクニック」を参照）で連射力が上がっている状態ならば、強力な武器になる。

武器アイテム表

0	全方位弾。十字キーを押した方向に発射。至近距離で連射できる。
1	貫通弾。前方にまっすぐ飛ぶ。敵弾も消せる。弾数制限あり。
2	防御幕。自機前方を守るバリア。耐久力がなくなると消える。
3	回転弾。自機の周囲を貫通弾が回転する。時間制限あり。
4	振動弾。自機の前方で貫通弾が左右に往復運動する。
5	往復弾。貫通弾がゆっくりとヨーヨーのように発射される。
6	反応弾。発射した弾に触れると敵が全滅。弾数が20発しかない。
7	高速速射弾。少し左右に振れる。威力はない。時間制限あり。
	チップ。取ると自機のショットがパワーアップする。
	イコン。撃つと敵を全滅させるアイテムを出してくれる。
	アイアイ。これを撃つと自機がフルパワーアップする。
	エリア3などで地上にあるこのマークを撃つと、妖精が現れる。
	妖精。自機の周りをついてまわり、ボスを一瞬で破壊する。
	サート。偵察機で、これを破壊するとランダーが出ることがある。
	ランダー。1UPアイテムで、ごくまれに出てくる。

難関エリア&ボス攻略

ここでは、特に難関と言われているエリア4、8、11、そして最終エリアを攻略していく。

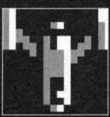
エリア4
ここが最初の壁だ！

まずは、誰もがつまづくであろうエリア4から攻略。このエリアは背景スクロールが早い上に、背景の裏に隠れるザコ敵と、固い丸型のザコ敵が一度に現れる。裏に隠れる敵は、画面上部から中央にかけて慣性をつけて動き回っているので、あまり前に出ると敵に激突する。画面下部で貫通弾を撃ち、固い敵を確実に破壊し、敵の動きに対応できるようにしよう。

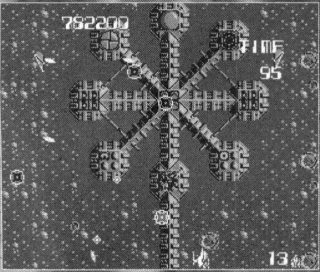
ここでは巨大要塞が強敵になる。最初の要塞はコアが中心にかたよっているので、多少左右に動きつつ、中央で貫通弾を発射すればまとめて破壊できる。

最後の要塞は、右上と左上の固いザコを吐き出すコアを先に破壊しよう。後に残すと、一度に吐き出されるザコの量がどんどん多くなって、貫通弾があってもつらい状況になってしまう。これはほかのステージの要塞にも言えることなので、注意しよう。

要注意！



エリア2から登場しているが、このエリアから強敵になる。



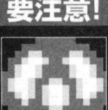
上と下はコアではなくアイテムボックスだ。余裕があったら取ろう。

エリア8
体当たりで抜けろ！

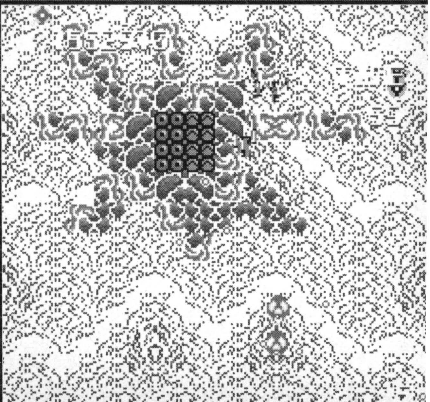
今までの雰囲気とは変わった生物系のエリアだ。ここで問題となるのは下のカコミにもある生物系のザコ。自機が出す弾をすべて飲み込んでしまうため、非常に邪魔だ。

コイツを倒す手段はひとつ。体当たりだ。敵の攻撃が薄くなったときを見計らい、前に出て体当たりしよう。ボス自体は問題ないが、ザコとの組み合わせで苦戦する。いったん画面横に移動し、ザコをひきつけてからコアを攻撃しよう。

要注意！



通常弾も特殊兵器もすべて飲み込む。動きは遅い。



コアはたったの4つしかない。ザコのさばき方のほうが問題になるだろう。

AI対策

うまく敵レベルを上げずに進むために、AIが何を基準に難易度を決めているかを解説しよう。

●空中物の登場

空中物が登場するたびに、少しずつ敵のレベルが上がっていく。サート（偵察機）を倒すと下がる。

●連射力と命中率

連射ジョイパッドなどを使用し、無駄な弾をたくさん撃つほどに難易度が上昇してしまう。

●要塞コアの破壊

要塞のコアを確実に破壊することによって難易度が下がる。

●特殊兵器の取得

2番や6番の武器を取ると、難易度がかなり上がってしまう。

●ランダーの取得

ランダーを取るごとに難易度上昇。また赤ランダーで連射力も上がるので、敵はかなり強くなる。

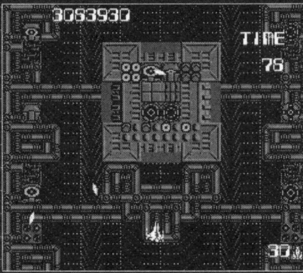
エリア11 時間内に要塞を倒せ!

このエリアでもエリア8の弾を飲み込むザコが出てくる。このザコが登場する前後に、地上にアイアイが出現するので確実にフルパワーアップしたい。スクロールは遅いから、よく見ていれば取れるだろう。

このエリアのボス要塞は強敵だ。コアの数が18個と半端じゃない。しかも要塞だけではなく、左右にも3個ずつコアが配置されている。

まずは、この左右のコアから順に破壊していこう。これを後に残してしまうとつらい。ここでも貫通弾は必須だ。

また、このエリアの要塞は、制限時間以内に破壊しないとエリアの最初に戻されてしまう。残機を潰しながらの力押しでもいいから、確実に破壊しよう。

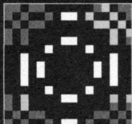

とにかく、時間内に破壊しないことには最終エリアに行けない。

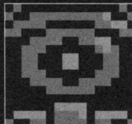
要注意コア

各エリアのボスである要塞は、基本的に数種類の地上コアの組み合わせである。だから、強いコアから優先して壊していけば、どのエリアの要塞もかなり楽になる。破壊する順番を見極めよう。

要注意コア1は固いザコ敵を吐き出すので、貫通弾がない場合は強敵になるだろう。

要注意コア2は、撃ち出す弾の量が半端じゃなく多いため、残しておくと面倒な事になる。


要注意コア1。絶対に先に壊そう。

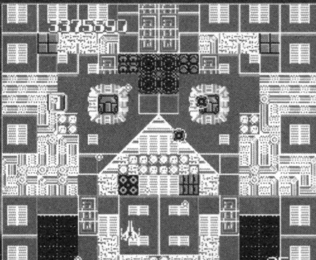

要注意コア2。弾の発射角度も広い。

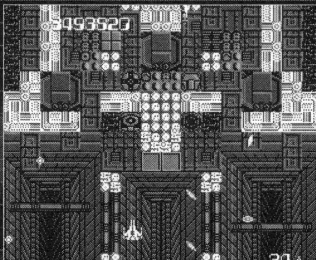
エリア12 3段階変形の要塞アルクス

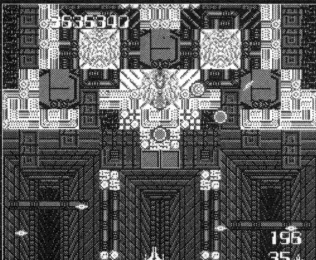
最終エリア。ここではフルパワーアップのアイアイが二つも出てくるが、スクロールが早すぎるために意識して取るのは難しいだろう。画面左側に出現するので、なるべく左側にいるようにすれば偶然に取れるかもしれない。

最後の要塞「アルクス」は3段階変形する。1段階目と2段階目は、貫通弾などで画面中央を集中攻撃すれば、うまくきりぬけられるだろう。

問題になるのは3段階目だ。三つの脳と三つの巨大コアがある。脳は撃たれるごとに小さくなるが、攻撃せずにいるとまた復活してしまう。まずは、巨大コアから先に破壊しよう。そうしないと、いつまでも最終ボスは倒せない。


第1段階。要注意コアから順に破壊していけば、特に大きな問題はない。


第2段階。第1段階よりも攻撃が激しいが、今までの要塞と基本はまったく変わらない。


最終段階。真ん中の脳の裏に隠れた巨大コアは、貫通弾などを使うか自滅覚悟で突っ込むしかない。

応用テクニック

『ザナック』にはいろいろな隠し要素が存在する。これを駆使してクリアを目指せ！

残機＆連射力UP ランダー取得パターン

1UPキャラのランダーには、もう一つの効果がある。赤くなるまで撃ってから取ると、1UPの上に自機の連射力が上がるのだ。

敵の出現などがパターン化しないと言われている『ザナック』だが、このランダーを確実に取っていくパターンがある。

まず、ゲーム開始直後に必ず現れるサートを、特殊兵器で撃つ。これで一つ目のランダーが現れるので、さらに特殊兵器で撃って赤くしてから取ろう。このとき、通常のショットを発射したり、他の敵を倒したりしてはいけない。

そして、しばらく弾を撃たずにいると、またサートが現れるので、同じようにしてランダー取得。それから、通常のショットを一発だけ敵に当てないようにカラ撃ちしよう。後は同じように、ランダーを二つ取ったらショットをカラ撃ちして…を繰り返せばいい。

連射力さえ上げておけば、自機が最弱でも要塞と十分に戦える。攻略に必須のテクニックだ。

破壊可能イコン

敵全滅アイテムを出してくれるイコンは、実は破壊可能だ。残機が増えるだけの点数が入るので、忘れずに破壊したい。ただ、イコンは固いので、通常のエリアでは無理。ボス戦でスクロールが止まっているときだけ可能な技だ。

エリア3（4番目のボス）、エリア6（2番目）、エリア9（2番目）、エリア10（1番目）、エリア10（3番目）で破壊できる。

エリア11以降のコンティニュー

タイトル画面でセレクト＋スタートでコンティニューできるとマニュアルにあるが、エリア11以降だとこの方法でコンティニューできない。しかし、2P側上＋1P側セレクト＋スタートで、どのエリアからでもコンティニューできるようになる。

特殊兵器の進化

本来、特殊兵器は3段階のパワーアップをする。

しかし、ひたすら同じ番号を取り続けることによって、まったく変わった武器へと進化を遂げるものもある。特に0番と5番は使えるので、覚えておこう。

【0番】
5個連続で取ると、敵弾を消せるようになる。

【2番】
6個連続で取ると、バリアが自機全体を覆うようになる。

【5番】
6個連続で取ると、敵を貫通するレーザーになる。

【6番】
一発も特殊兵器を撃たないまま6個連続で取り、それから発射すると画面上のザコ敵がすべてランダーになる。

アイアイ（フルパワーアップ）出現表

エリア	秒数	画面内での位置・出現する場所の地形など
3	85	画面右側。２番目の大きな森の中に出てくる。
5	95	画面右側。中型敵との戦闘中に出るため取りにくい。
8	95	画面左側。地面が網目状の模様になってから出現。
11	60	画面右側。エリア８から出る要注意ザコ登場直後に出現。
12	45	画面左側。中型敵との戦闘中に出現する。
12	135	画面左側。地面のタイルが黄色になった直後に出現。

アイアイ出現位置の目安として、エリア開始からの秒数を表にした。確実に取ろう。

DEEPザナック

ほんのディスク片面のプログラムの中にも、不可解な謎が多くある。いつか「これはもう極めた」と言い切れる日はくるか…？

さらに深くザナックに迫る

昔のゲームには、裏技ともバグともつかない謎の現象が数多くあり、ユーザーたちはそれを話の種にして楽しんだりしていた（『ゼビウス』で1千万点を越えると弾を撃つたびに自機が増えていく、など）。一つのゲームをしゃぶり尽くしていた時代ならではの楽しみ方である。

『ザナック』も、そのAIシステムという特性ゆえに、法則性がつかめないような謎の現象が多かった。それを紹介していこう。

●謎のワープイコン

敵全滅アイテムを出すイコンの中に、少し表情が違う奴がいる。こいつから出た全滅アイテムを取らずにしばらく放っておくと、光球が消えて輪だけ残る。これを取ると次のエリアにワープできる。だが、後半面で使うと5面に戻されることも…？

●謎のパワーダウン

アイアイを撃つとフルパワーアップするが、その状態でチップを取るとショットがパワーダウンしてしまうことも…？

●謎のアイテムボックス

チップを出すアイテムボックスは三つ組になって現れる。チップが入っているものを体当たりで取ると、一気に5段階もショットがパワーアップする。また、このやり方でどんどんチップを取りつづけていくと…？

●謎のランダー

サートを撃つことによってたまに出現する1UPキャラのランダー。取得パターンがあるものの、通常のプレイでの出現法則は不明だ。0番の特殊兵器でサートを破壊したときに、よく出てくる…？

ところで、出現法則も謎だが…そもそも、このゲームの世界観にまったくそぐわないコイツは、いったい何者なのか？

どうやら、当時のコンパイルが下請けとして開発したソフトの中に、こっそりと忍ばせていたイメージキャラらしい。下請け会社が表に名前を出せなかった時代ならではの逸話である（ちなみに、彼が出現するときに鳴る音楽をコンパイルファンファーレという）。

その後、MSXでは彼を主役にした『ランダーの冒険』というRPGまで発売されているのだ！（しかも、あろうことか3部作だ）

もっとも、『ぷよぷよ』がヒットして以来、彼の存在は忘れ去られて、見かけることはまったくなくなってしまったが…。そんな彼の姿に悲哀を感じられるようになれば、君も一流のザナックプレイヤーだ（？）。

魂を受け継ぐSTG

ザナックに近いテイストを持つ、コンパイル製STGを紹介していこう。

●ガンヘッド

ハドソンのキャラバンSTGとして有名だが、開発元はコンパイル。武器の使い分けと高速スクロールの爽快感は、ザナックを彷彿とさせる。

●ガンナック

『ザナック』＋『ガンヘッド』で『ガンナック』なのか？ パロディ系STG。タイトルやグラフィックはおふざけだが、中身は硬派。難易度的にはやさしめに作られている。

●スーパーアレスタ

SFCの回転拡大縮小機能をフルに使い切ったSTG。各ステージのアイディアが秀逸で、たとえば拡大機能を使って、敵の要塞に向かって急降下するという演出などがある。様々なステージ展開を楽しめる、シリーズの集大成的な作品だ。

●ガンヘッド：ＰＣＥ／ハドソン／89・7・7　●ガンナック：ＦＣ／トンキンハウス／90・10・5
●スーパーアレスタ：ＳＦＣ／東宝／92・4・28

USED GAMES

ゲームセンターの「あの頃」を振り返る アーケードトラックス

デコゲー 編

今回は、数々の〝熱い〟ゲームを世に送り出した、データイースト株式会社（通称デコ）を取り上げたいと思う。男臭くて難易度は硬派、そしてほのかに香るバカゲーテイスト。そんなデコゲーに魅せられた人は多い。今再び熱きデコゲーの火を灯せ！　ということでいってみよー。

男臭さを演出させたら日本随一

「アツイゼアツイゼ、アツクテシヌゼ」このセリフ、どこかで聞いたことはあるまいか？

このセリフこそは、データイースト（以下、デコ）の放った男のアクションゲーム『ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ』の有名なセリフであり、当時（80年代）のデコセンスを一言で示すもの。

この男らしさ溢れる名セリフを皮切りに、デコは『ミッドナイトレジスタンス』『サンダーゾーン』などの戦争モノのアクションゲームを連発する。当時人気メーカーのナムコが『ワンダーモモ』『メルヘンメイズ』などの軟派な、もとい、一般向けで明るい設定のゲームを連発した時期でもあったせいか、硬派なゲーマーたちはデコゲーを熱烈支持。『カルノフ』『チェルノブ』などで培ったゲーム難易度も活かしてマニアも取り込み、デコゲーファンなるものを確立させたのだ。

また、デコで忘れてならないのが「バカゲー」。バカゲーは家庭用に多いと思われがちだが、実はアーケードもバカゲーが多い（特に昔は）。その中でもデコはトップメーカー（笑）として数々のイカレた秀作を次々制作していたのだ。中でも『トリオ・ザ・パンチ』の敵、羊の「呪ってやる」攻撃はバカゲーファンならば必見。今度コンシューマー機に移植の予定があるようなので見たことのない読者は確認するようにしよう。

では、硬派とバカを両立（？）させたメーカー、デコのゲームを紹介していこう。



デコのバカゲーを代表する『トリオ・ザ・パンチ』。剣、タフガイ、忍という男臭い3人が主人公だ。選ぶの嫌です。

デコゲー列伝　B-ウイング（1984）／デコシューティングの元祖といえる作品。ウィングを切り替えての多彩な攻撃、高さの概念などがあり一線を画していた。

1985／データイースト

バッテン・オハラのスチャラカ空中戦

デコ早期のコミカルシューティング。古いゲームによくみられる、奇抜なアイデアが随所に盛り込まれた異色作だ。

見た目のインパクトがキョーレツ

デコのゲームに数多くみられる「アイデア勝負の一発勝負」、見た目のインパクト重視のゲームの定型的な例。タイトル「スチャラカ空中戦」からも狙いぶりがよくうかがえる。ゲームの作りはハチャメチャで大味だが、そのぶん爽快感と見た目で笑わせてくれるぞ。

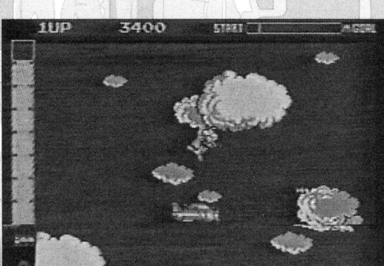
落ちていくオハラにただよう「わびさび」?

口のまわりに丸くひげを生やしたオヤジ、バッテン・オハラ。このオヤジがゼロ戦に乗り込み、敵戦闘機を撃墜していく痛快コミカルシューティング。ゲームは横から見た視点で、敵を撃墜しながらゴール（敵の戦艦）？を目指すのが目的だ。ただ操作感覚が独特で、慣れるのが結構難しい。プレイヤーはまず、この操作に慣れるまでスチャラカ感を味わう。そして、ひとたび敵弾を避けようとすれば、たちまち宙返り↓被弾↓墜落の危機が迫るのだ。

ボタン操作は、機銃、加速、ジャンプの三つ。加速を使えばいち早く目的地へと飛行することが可能だが、押し続けるとかなりスピードが上がるためとてつもなく危険。しかし、スリルと爽快感を得るために、つい加速ボタンを押してしまうゲーマーの性をついているのだ。実に巧妙な罠?だ。

ジャンプは緊急脱出用で、燃料切れ、または敵弾を被弾して爆発寸前となった自機から脱出するためのボタン。この「脱出」がこのゲームの面白いところ。通常は脱出後パラシュートで不時着↓予備戦闘機に乗り込むのだが、パラシュートがないとそのまま落下して死亡してしまう。これを避けるためには強引に敵戦闘機を奪い取らなくてはならず、奪い取るにはジャンプして敵戦闘機に体当たりをすることになるのだ。こんなのは狙ってできたものじゃなく、ジャンプミスして大空へ羽ばたき自然落下することなど日常茶飯事。あまりに切なくて、プレイヤーは怒る前に笑いがこみ上げてくることだろう。

また、敵ならなんでも奪い取れるというワケではなく、風船ブタ？に飛び乗るとブタを道連れにして落下するだけだし、UFOに飛び乗った日には、急上昇して宇宙に連れ去られ、なぜかその後爆発する。ただ、戦闘機を奪ったときの演出はバカバカしさ爆発、プレイヤーは死ぬと分かっても、つい乗り換えてしまうのだ。これまた巧妙な罠である。



燃料切れ、被弾したら敵の戦闘機を奪い取れ！　ジャンプをミスればそれすなわち死。ある意味硬派か……？

デコゲー列伝

ファイティングファンタジー（1989）／ファンタジー世界のキャラクターを使用した対戦格闘タイプのゲーム。この後「ダークシール」「デスブレイド」等へとデコのファンタジー路線が受け継がれていく。

1987／データイースト

カルノフ

今やデコの顔となったカルノフの昔は、アクションゲームの主人公だった。格闘ゲームに出演した彼の下積み時代だ！

コイツが主人公でいいのか？

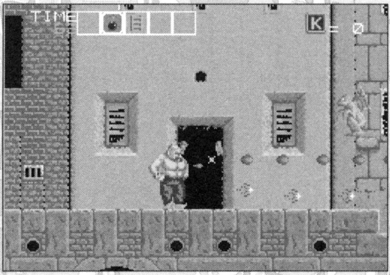
『カルノフ』は、敵を撃つショット、ジャンプなどのある典型的な横スクロール型アクションゲームだ。

特徴は、画面上に出てくるパネルを拾得することで使えるアイテム群。このアイテムにはハシゴや爆弾などがあり、好きなときにアイテムボタンで使うことができる。アイテムを駆使しないと面クリアが困難な場所などもあり、どこでどのようにして使うかが重要なのだ。謎解き要素＋アクション性の高さがバランス良く含まれた中々良いゲームである。

だが、画面を見て初めに目にするのは太めのアラブ人。何故にこんなの（失礼）を主人公にしたのだろうか？　さすがデコ、他のメーカーでは真似できないだろうし、したくもないであろう。

しかもこのカルノフ、見た目も太いが判定も太い！　敵弾をジャンプで避けるのにも一苦労、ジャンプもトロイし、死に様は醜く滑稽だ。また、物理法則から微妙にはずれたジャンプの軌跡が、さらに難易度を上昇させている。操りたくないプレイヤーキャラランキングに出場させたら、きっとイイ線行くに違いない。

これを好むプレイヤーは極めて希。それでもこれだけ人の記憶に残り、なおかつ名作として謳われる所以、そこにはデコの周到な計算があったのかもしれないと勘ぐってしまうが、そこはデコ。おそらく、まったく狙ってないんだろうなあ。

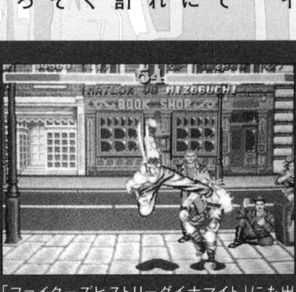


B級悪役スターのごとき主人公カルノフ。敵キャラももちろん妖しいヤツばかり。独特の世界観に馴染めれば病みつき（?）。

デコキャラゲスト出演の記録

『ファイターズヒストリーダイナマイト』には、カルノフがプレイヤーキャラとして出演。往年のデコファンは感激だ。また、隠れボーナスキャラの“牛”は、『空手道』ボーナスゲームの牛にちなんでいる。対戦ゲームの元祖はデコであると主張しているかのようなゲスト出演（苦笑）。

そして『トリオザパンチ』には、チェルノブが敵キャラとして復活。ドでかいハンマーを持ち、戦う原発として凶悪ぶりを発揮しているぞ。これは一見の価値ありだ！



「ファイターズヒストリーダイナマイト」にも出演しているカルノフ。たくましくなったが、火を吐くところと太めなところは変わらず。

デコゲー列伝　エドワードランディ（1990）／インディージョーンズの映画をそのままゲームにしたような痛快アクション。豪快な演出による危機一髪の連続が楽しい。

1989 データイースト
ミッドナイトレジスタンス
ループレバーを使用した硬派アクション

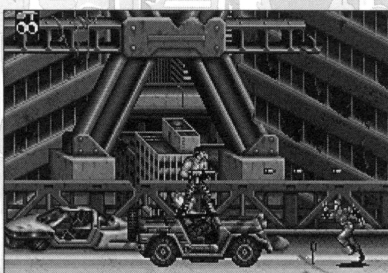
家族のために戦う孤高の戦士

『ミッドナイトレジスタンス』は、ループレバー（SNKの開発したチャンネル式方向切り替えスイッチ一体型レバー）を使用した、縦横スクロールのアクションゲーム。特徴は武器によるパワーアップで、3WAYやホーミング、ファイアーなど多彩。シューティング要素が強く、バリバリ撃ちながら進むのが基本のド派手系だ。

主人公は男二人、捕らわれている家族のために戦うという設定。全体にアクション映画の硬派な雰囲気が流れる男のゲームで『ブラッディウルフ』に続くアクションとしてデコファンを喜ばせた。

ゲームのツボはやはりループレバーによる8方向の武器攻撃。前に進みつつ後ろの敵を撃ったりするのは中々難しく、操作を完全マスターしないとクリアするのは厳しい。ただしやり込めば次第に思った方向に弾が撃てるようになるし、敵の出てくる方向は決まっているので、やればやるほどに上手くなれるタイプのゲームだ。

二人同時プレイ可能で、協力してのプレイも面白い。映画一本見るノリで気軽に楽しめるゲームだ。



武闘派アクション映画ノリ。後半に家族救助の場面があり、鍵が足りないと、全員助けられないという悲劇的結末があった。

1988 データイースト
チェルノブ
時事ネタゲームといえばこれでしょう

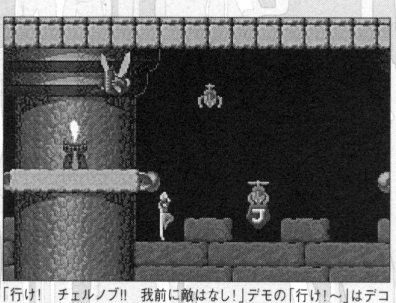
戦う人間発電所

この『チェルノブ』が発売された当時は、某国での原子力発電所の事故が話題になっていた時期。

そんな中、さっそうとゲーセンに姿を現した戦士、それがチェルノブだ。サブタイトルが「戦う人間発電所」（笑）。さすがに原子力とは書いていないが、これにはさすがに業界騒然、瞬く間にゲーセンの話題をさらっていった。よくこんなタイトルで発売できたもんだ。勇気ありすぎ。惚れるよ。

ということで時事ネタキングのチェルノブだが、ゲームは極めてマニアック。強制スクロール型のシューティングアクションで、主人公チェルノブは走り出したら戻れない人間発電所、前進できても後退はできないという不条理な設定。ただでさえ難しいゲームをよりいっそう難しくしている。敵の頭の上をジャンプで乗っかることにより、マリオのようにジャンプできるのだが、これで敵を飛び移りつつ進まないとクリア不可能な面もあり、難易度の高さは一級だ。

完成度、話題性（笑）、どちらの面も一級品のデコ史を飾るゲーム。ぜひ孫の代まで語り継ごう。



「行け！　チェルノブ!!　我前に敵はなし！」デモの「行け！～」はデコの決まり文句。原子の力で走り続ける悲哀の戦士、今日も戦う！

デコゲー列伝　ウルフファング（1992）／パーツの組み合わせでオリジナル機体が作れ、メカマニア達を虜にしたアクションシューティング。選ぶパーツにより難易度はさまざまだが、基本的には難しい。

USED GAMES BEST SELECTION

1988

第三回

ゲーム19××

～あの頃の極上ゲームたち～



このコーナーの原稿を書いていると、「あ、この年はこんなソフトが発売されたっけ」というような発見がたくさんある。意外なソフトや、まったく忘れ去っていたソフトの名前を発見すると、懐かしさと切なさが込み上げてくることも…。読者のみんなはどうなんだろう？

ファミコンブームによるゲーム業界の怠慢現象？

87年に出荷台数が一千万台を突破したファミコン。『ドラクエ』を筆頭とするRPG人気の爆発もあり、そのブームはひとつのピークに達していた。明けて88年、2月の『ドラクエⅢ』発売時のユーザーの行列が『ドラクエⅡ』のときと同様ニュースとなり、もはや年1回の年中行事的現象として、完全に定着した。これは世間が、映画やTVと同等な、若者中心の流行物の中のひとつとしてゲームをとらえ始めたといっていい兆候であった。

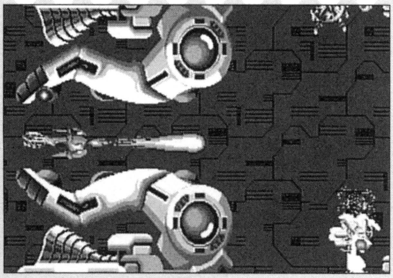
対して、ゲーム業界内ではこのブームはあくまで『ドラクエ』のブームであると考えていたのか、『ドラクエ』を追い越せというようなRPGが発売されることはなく、むしろこの年に発売されたRPGの本数が、『ドラクエⅢ』を含めて14本しかなかったのは、『ドラクエ』に続こうという考えがなかったのではないか？　と思わざるを得ないことだった。

それ以前も『スーパーマリオ』がファミコンソフトの代表作として存在したが、ソフトをプレイしたい一心で徹夜で店頭に並ぶということはなかった。それだけ『ドラクエ』シリーズの存在は大きく、ゲーム業界に1本の太い芯を通したソフトだった。そして、他メーカーはその芯に向かっていこうとはせずに、寄り添うことを選んだといえる。いや、唯一『ドラクエ』を意識したメーカーがあった。スクウェアである。どちらが良い悪いというつもりは毛頭ない。が、当時『FF』で見せてくれた『ドラクエ』以外の面白いRPGを作ったという意気込みは賞賛されるものだったのではないか。また、他機種メーカーで気を吐いていたのが、87年暮れにPCエンジンを発売したばかりの、NECホームエレクトロニクス（以下NEC）とハドソンだった。

次第に台頭し始めるPCエンジンの脅威

ファミコンを遥かに凌ぐ性能を持つPCエンジンは、その性能を活

ゲーム19XX



メタリックな質感が美しい。ファミコンでは到底表現できないグラフィックに、ゲームの新しい波を感じた。

かしきったソフトがなかったこともあり、売れ行きはあまりよくなかった。そんなPCエンジンで、いわゆるキラーソフトとして4月に発売されたのが『R-TYPE I』だった。当時アーケードのシューティングとしてゲームファンの注目を浴びていたこのゲームを、アーケード版とまったく遜色なく移植したこのソフトはPCエンジン本体の売れ行きを伸ばす起爆剤となった。PCエンジンではこれだけのソフトが遊べるんですよ、ということを示したPCエンジン陣営は、その後も『プロ野球ワールドスタジアム』や『プロテニスワールドコート』など、人気作を続々と発売、その勢力を次第に拡大していく。1月に発売されたPCエンジン初のRPG『邪聖剣ネクロマンサー』も大ヒットこそしなかったものの、ファミコンでは表現できない独特のビジュアルと音楽、戦闘シーンなどでのエフェクト効果が話題となった。

そして勢いに乗るNECは、ソフト媒体にCDを使った、「PCエンジンCDロムロム」を年末に発売することを発表。これは現在のCDソフトゲームの先駆者的存在であり、事実上その道標となったハードだったといえよう。

小ツブのソフトが目立っていたファミコンソフト

PCエンジンが勢いを増してきたとはいえ、まだまだファミコン市場の牙城を崩すまでには至らず、ほぼファミコン独占状態は続いていた。が、冒頭でも書いたように前年までの攻めの勢いというものが感じられなかった。これは87年に『ドラクエII』、『女神転生』、『FF』、『ロックマン』等現在でも絶大な人気を誇る名作が大挙発売された反動かもしれないが…。

88年はシミュレーションに良作が多く『ファミコンウォーズ』や『ベストプレープロ野球』など、現在まで続編が作られているソフトが発売された。この2作品は、コンシューマーでのシミュレーションゲームの原点的作品で、このシステムを基本としたソフトがこの後続々と発売されることになる。

アクションゲームに目を向けてみると、相変わらず発売本数は多いが、その内容はあまり評価できるものはなかった。新システムと高い難易度で話題となった、カプコンの『ヒットラーの復活』がそこそこの人気、そして唯一の大ヒットが任天堂の『スーパーマリオ3』という現状であった。

メガドライブ発売で、ハード戦国時代へ突入

11月には、マスターシステムでファミコンの後塵を拝していたセガが「メガドライブ」を発売、その性能はファミコンを遥かに凌いだ。PCエンジン、メガドライブの登場で、性能的にも衰えを見せることになったファミコンは、ゲームファンの目からは、徐々に一世代前のハードに映っていく。88年はまだそれほどでもなかったが、89年には、PC・メガドラに良質のソフトが出始め、それが顕著になっていくのだった。

もちろんそれを黙って見ている任天堂ではなく、88年12月、スーパーファミコンの仕様を発表、実際の発売はまだ先なのだが、この時点で、任天堂、NEC、セガの三つ巴のハード戦争が始まることになる。



16ビットの文字が眩しい初代メガドライブ。ちなみに初代はモデム端子がついていた。88年10月29日発売。

USED GAMES BEST SELECTION

気分はもう諜報部員!?
ヒットラーの復活 トップシークレット

ワイヤーアクションという、新たなシステムを引っさげて、カプコンの激ムズアクションが登場した。

機　種	:FC
ジャンル	:ACT
メーカー	:カプコン
発売日	:88.7.20
定　価	:5900円
編集部購入価格	:300円
入手難易度	:困難

198X

「戦場の狼・番外編」の称号がピッタリのアクション

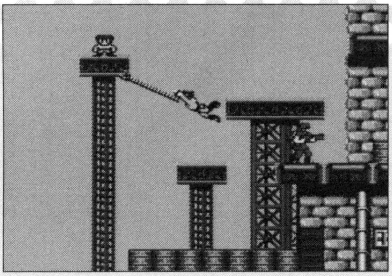
名作ソフトがあまりなかった88年。その中で、小粒だがピリッとスパイスの効いたアクションゲームが本作だ。プレイヤーは、軍の諜報部員である主人公を操作して、捕虜になっている兵士を助けつつ、奪われた秘密書類を奪還、囚われているスーパー・ジョーを救出する。マップモードをヘリで移動、各地点に入ることで横スクロールのプレイフィールドへと移行する。プレイフィールドでは出現する敵を武器で倒しながら進んでいくのだが、移動時に使うワイヤーアクションが大きな特徴となっている。ボタンを押すことでワイヤーが伸び、壁だろうが天井だろうが、たいていの場所にワイヤーは引っかかる。引っかけた後は、そのワイヤーにぶら下がりながら移動をしていくというわけだ。この「ぶら下がる」という、当時では新しいアクションが新鮮な操作感覚で楽しい。代わりに、このゲームではジャンプボタンがなく、ちょっとした段差でさえ移動できない。要するに、ジャンプの代わりにワイヤーアクションを取り入れた、ということなのだ。ジャンプできない、というのはかなり不便そうだが、ワイヤーが伸びる距離はけっこう長く、ブラ下がり移動することで、ジャンプでは通れそうにない場所にも移動できる。広範囲に能力を発揮してくれるので、その心配はプレイしていくうちに消えていく。

最初は戸惑ってしまうのだが、慣れていくうちに使い方次第でいろんな場所にぶら下がり移動することができるようになる。

そして忘れてはならないのが、マップモード移動中に敵と遭遇すると強制的に入ってしまう、8方向スクロールフィールド。ここは敵を倒して前進することだけを目的とするモードで、まさに『戦場の狼』そのもの。この二つのフィールドがゲームにメリハリをつけている。

全体的なゲームの難易度は、さすがカプコンという感じでかなり高い。特に移動に関しては、一見進めそうにないという場所が所々にあるのだが、ワイヤーアクションの使い方次第で道が開けていく。ここら辺は、パズル的要素が感じられてまた楽しい部分といえる。

ファミコンブームがひとつの頂点に達し、PCエンジンの登場などで、ファミコンに陰りが見え始めた88年。工夫次第では、まだいくらでも面白いソフトが作れるということを、このゲームが教えてくれていたような気がしてならないのだ。


いけない場所にどうやってワイヤーで移動するか？　そんなパズル的要素も本作の魅力の１つとなっている。


同社のゲーム『戦場の狼』の世界観を引き継いでいる本作。縦スクロール面の趣向は、ファンには感涙モノ。

USED GAMES BEST SELECTION

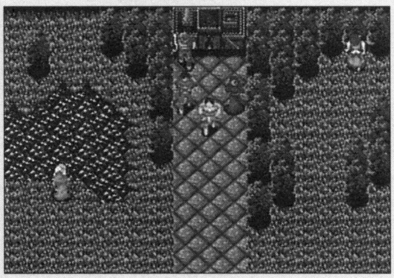
オリジナリティあふれるダーク系ファンタジー
邪聖剣ネクロマンサー

PCエンジン初のRPGは、オドロオドロしい剣と魔法の世界。そのグラフィックのリアルさは当時、驚きだった。

機　種	：PCE
ジャンル	：RPG
メーカー	：ハドソン
発売日	：88.1.22
定　価	：4500円
編集部購入価格	：480円
入手難易度	：普通

不気味なBGMと、8頭身キャラが印象的

ハドソンからPCエンジン用のRPGが発売されると聞いて、飛び上がって喜んだユーザーを何人か知っている。かくいう筆者もその一人だった。なにせファミコンの遥か上をいくスペックを持つPCエンジンで、どんなRPGが遊べるのか？　そして発売されたこのゲームは、「美麗」ではなく、「リアル」という印象を持つゲームだった。魔物の巣食う世界で剣と魔法を使って魔王を倒す、というファミコンでお馴染みの世界観なのだが、リアルに描かれていたフィールド、8頭身のキャラ、そして戦闘シーンではモンスターが動き、倒すと血しぶきを上げるという描写が、当時のプレイヤーのド肝を抜いたのだ。タイトル画面でのBGMを始めとするエフェクト関係も印象深く、PCエンジンのRPG第一弾、という重責をりっぱに果たしたソフトといえる。



5人の候補から2人を選んでパーティーをつくるところから物語は始まる。それぞれ能力が違うから気をつけて。

USED GAMES BEST SELECTION

どんでん返しにはビックリ!!
ファミコン探偵倶楽部～消えた後継者～

昔話の次はミステリー。好評ディスク2枚組みシリーズ第2弾も、任天堂面目躍如の名作となった。

機　種	：FC-DISK
ジャンル	：ADV
メーカー	：任天堂
発売日	：88.4.27 / 6.14
定　価	：2600円（後編2500円）
編集部購入価格	：500円
入手難易度	：易しい

徐々に展開していくストーリーの組み立てが秀逸

『新・鬼ヶ島』でディスク2枚組みアドベンチャーというジャンルを確立した任天堂。その第2弾がこのソフトだ。内容は、前作とは打って変わってミステリーアドベンチャー。主人公の少年探偵はスタート時には記憶喪失になっている。自分の記憶がなぜないのか？　そしてストーリーが進行する度に起こる殺人事件。徐々に盛り上がっていくストーリーと謎が、このゲームのいちばんのウリだろう。また、不必要なコマンドが表示されないのも特徴で、これによって無意味なコマンド選択という作業がカットされている。その分、ストーリーにハマれるのだ。

ゲーム中のメッセージやグラフィック、音楽も各シーンにぴったりとあった作り方がされていて、恐怖感を煽ってくれる。ファミコンの性能でこれだけの演出をできるメーカーはそうそうないはずだ。



もともと前編、後編と時期をずらして発売された本作。この待ち時間にヤキモキさせられたユーザーも多いだろう。

USED GAMES BEST SELECTION

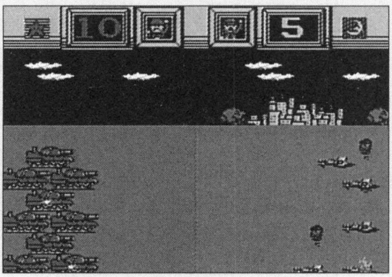
ナイショでハマりました
ファミコンウォーズ

見た目はかわいい、ファミコン初の本格的戦術シミュレーション。TVCMが印象的だった1本だ。

機　種	:FC
ジャンル	:SLG
メーカー	:任天堂
発売日	:88.8.12
定　価	:5500円
編集部購入価格	:1280円
入手難易度	:普通

絶妙のゲームバランスが、名作シミュレーションの基

「カアちゃんたちにはナイショだぞ～」と米軍兵士が歌うTVCMがなんとも印象深いこのゲーム。今思うと、ゲームのTVCMで始めて大きな話題になったのがこの作品だったように思う。そしてゲーム内容のほうも、CMに負けず劣らずいい出来だった。見た目にかわいいキャラクターとは裏腹に、本格的なシミュレーションが楽しめるソフトだ。兵器を作って移動、敵と戦闘しながら敵陣地を制覇すれば勝利、というごくオーソドックスなゲームシステムなのだが、これ以前に本格的なシミュレーションゲームがなかったことと、初心者でも十分遊べるゲームバランスがゲームファンを虜にした。段々と難しくなっていく各マップの難易度も絶妙で、プレイしていくうちに自分がスキルアップしていることを感じられるソフトなのだ。



チョコマカしたちびキャラが戦車に乗ったり、都市を占領する姿がカワイイ。が、中身は歯ごたえがあるSLGだ。

USED GAMES BEST SELECTION

テニスゲームにRPG!?
プロテニスワールドコート

スポーツゲームにRPGモードをつけるという大胆な発想と、その内容の良さがファンを虜にした1本。

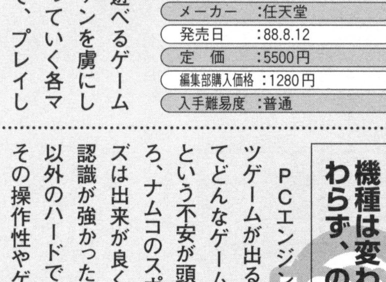
機　種	:PCE
ジャンル	:SPT
メーカー	:ナムコ
発売日	:88.8.11
定　価	:4900円
編集部購入価格	:1280円
入手難易度	:普通

機種は変われど、味は変わらず、の秀作ソフト

PCエンジンでナムコのスポーツゲームが出ると知った時、はたしてどんなゲームになるのだろう？という不安が頭をよぎった。なにしろ、ナムコのスポーツゲームシリーズは出来が良くて当たり前という認識が強かったために、ファミコン以外のハードで発売されることで、その操作性やゲーム性がどうなるのかわからなかったからだ。

そんな不安をよそに発売された『ワールドコート』は、あの絶妙な操作性は従来のままで、グラフィックが向上しているという満足のいく内容だった。さらに、テニス版RPGが楽しめる一人用モード「クエストモード」の内容が秀逸で、スポーツゲームは一人でプレイすると面白味が半減するという常識を覆した。

ナムコのアレンジ力の凄さ、そしてユーザーを意識したゲーム作りに脱帽させられた1本だ。



前作と比べて、ボールのスピードが速くなっている。これにより、本物さながらのスピードや興奮が味わえた。

87年 読者が選ぶゲームベスト10!

1位・ドラゴンクエストⅡ ～悪霊の神々～
読者の声 福引券ほしさに薬草を買いまくったあの日々…

2位・ウィザードリィ
読者の声 ゲームをマニアックにやりこんだ最初のソフト

3位・ふぁみこんむかし話 新鬼ヶ島 前・後編
読者の声 おとぎアドベンチャー最高!!／初めてゲームで感動した

4位・ファイナルファンタジー
読者の声 ドラクエと違ったSF的世界と音楽に大変ショックを受けた

5位・リンクの冒険
読者の声 このゲームを超えるアクションRPGは今でもない

6位・デジタルデビル物語 女神転生
読者の声 私に３Ｄダンジョンの面白さを教えてくれた

7位・沙羅曼蛇
読者の声 よくぞFCに移植してくれた！ と当時は毎日嬉々としてプレイした

8位・月風魔伝
読者の声 「源平討魔伝」を疑似体験／アクションが下手でも少しずつ進められる

9位・ロックマン
読者の声 難易度は高いが何度死んでも挑戦したくなる素晴らしいゲーム

10位・北海道連鎖殺人オホーツクに消ゆ
読者の声 ウラ技にドキドキしたあの頃／複雑な人間模様に胸を打たれました

忘れ得ぬ、マイベストゲーム

『ビクトリーラン』

87年といえば忘れられないのが、PCエンジンの発売。レースゲームが好きだった私は、画面が綺麗な『ビクトリーラン』をどうしてもプレイしたくて購入しました。当時雑誌に、PCエンジンは、RF端子やACアダプタ部分がファミコンのもので代用でき、接続することができる、と書いてありました。超面倒くさがりやの私はそれを素直に信じ、そのままケーブル類をPCエンジン本体に接続してスイッチオン！ …なぜか画面は真っ黒なまま。そのあと本来のPCエンジン付属アダプタに付け直してもウンともスンとも言わず。どうやらショートしてしまったらしいのです。実は私が持っていたのは、同じファミコンでもツインファミコンだったのです。当然、ACアダプタの規格が異なります。かくして、買ったばかりのマイPCエンジンは遠いお空のかなたへ…。そんな目にあっただけに、修理を依頼してPCエンジンが戻ってきたあとの『ビクトリーラン』は格別でした。これが私のベストゲームです。

（神奈川・ピピン）

ゲーム19×× 読者コーナー

連載3回目になりました。みなさんのおハガキはたくさん頂くのですが「マイベストゲーム」宛てのお手紙があまり来ていません。な～んでもいいんです！ 自分の思い出のソフトについてぜひ書いて送ってくださいね！

編集部寸評

ユーゲー読者ならではのランクインソフトは？ と思ったのだけど、ベスト10内にいるソフトは、どれもメジャーな名作ばかりになりました。まあ、これだけのソフトが並んでしまうと何も言うことはない、という感じではあります。それにしても、あらためてみると、87年は凄い年だったみたい。『ドラクエ』、『ウイズ』、『FF』に『メガテン』。そして『ロックマン』と、現在でも続編が出ている、TVゲームの代表作が生まれたりブレイクした年だったのです。そんな中で『沙羅曼蛇』と『月風魔伝』はユーゲーならでは、のランクインといえるかもしれませんね。良質ソフト出現で大豊作だった87年。この年に匹敵する時は、この先来るのでしょうか？

お便り大・大・大・大募集!!

〒104-0043
東京都中央区湊2-4-1
(株)キルタイムコミュニケーション
ユーズド・ゲームズ編集部「ゲーム19××」係 まで
読者の皆さん、お便りお待ちしてますよぉ～！

1988年に発売されたゲームソフト

※対応機種はファミコンになります。
※ＰＣエンジン、メガドライブは別の欄に付記してあります。

エリュシオン	東京書籍	RPG
キャプテン翼	テクモ	スポーツ
砂漠の狐	ケムコ	シミュレーション
ファイナルコマンド　赤い要塞	コナミ	シューティング
ディープダンジョンⅢ　勇士への旅	スクウェア	RPG
名探偵ホームズ　霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	アドベンチャー
赤影　仮面の忍者	東映動画	アクション
サラダの国のトマト姫	ハドソン	アドベンチャー
将軍	ヘクト	シミュレーション
ナムコクラシック	ナムコ	スポーツ
忍者くん　阿修羅の章	ユー・ピー・エル	アクション
聖闘士星矢　黄金伝説完結編	新正工業・バンダイ	アクション
コスモポリス　ギャリバン	ニチブツ	アクション
超惑星戦記　メタファイト	サン電子	アクション
1943	カプコン	シューティング
ファイヤーロック	ユース	アクション
リサの妖精伝説	コナミ	アドベンチャー
真田十勇士	ケムコ	RPG
妖怪道中記	ナムコ	アクション
究極ハリキリスタジアム	タイトー	スポーツ
ムーンボールマジック	DOG	テーブル
亜空戦記　ライジン	DOG	シューティング
スーパー・ブラックオニキス	ビー・ピー・エス	RPG
じゃりン子チエ　ばくだん娘の幸せさがし	コナミ	アドベンチャー
伝説の騎士　エルロンド	ジャレコ	アクション
ベストプレープロ野球	アスキー	スポーツ
ミスター・ゴールド	東映動画	アドベンチャー
ヒットラーの復活　トップシークレット	カプコン	アクション
カイの冒険	ナムコ	アクション
カケフ君のジャンプ天国スピード地獄	ビッグ東海	アクション
カラテチャンプ	データーイースト	スポーツ
コナミックアイスホッケー	コナミ	スポーツ
熱血高校ドッジボール	テクノスジャパン	スポーツ
レインボーアイランド	タイトー	アクション
めぞん一刻	ボースティック	アドベンチャー
グレートタンク	エス・エヌ・ケイ	シューティング
三国志　中原の覇者	ナムコ	シミュレーション
飛龍の拳Ⅱ　ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	アクション
ラジカルボンバー地雷くん	ジャレコ	アクション
スーパーリアルベースボール	バップ	スポーツ
太陽の神殿　アステカⅡ	東京書籍	アドベンチャー
爆闘士パットンくん	ソフトプロ	アクション
エッガーランド　迷宮の復活	HAL研究所	パズル
ザ・マネーゲーム	ソフエル	シミュレーション
ビックチャレンジ!　柔道選手権	ジャレコ	スポーツ
シルヴィアーナ　愛いっぱいの冒険者	パック・イン・ビデオ	RPG
闘将!　拉麺男　炸裂超人一〇二芸	新正工業・バンダイ	アドベンチャー
谷川浩司の将棋指南Ⅱ詰め将棋	ポニーキャニオン	テーブル
燃えろ!!　プロ野球'88決定版	ジャレコ	スポーツ
水戸黄門Ⅱ　世界漫遊記	サン電子	アクション
ウィナーズカップ	データーイースト	スポーツ
ファミリーサーキット	ナムコ	スポーツ
殺意の階層　ソフトハウス連続殺人事件	HAL研究所	アドベンチャー
ワイワイワールド	コナミ	アクション
SDガンダムワールド　ガチャポン戦士　スクランブルウォーズ	バンダイ	シミュレーション
アイスホッケー	任天堂	スポーツ
スケバン刑事Ⅲ	東映動画	アクション
リップルアイランド	サン電子	アドベンチャー
ガンスモーク	カプコン	アクション
ドナルドランド	データーイースト	アクション
ジャンボ尾崎のホールインワン　プロフェッショナル	HAL研究所	スポーツ
パリ・ダカールラリー・スペシャル	CBSソニー	スポーツ
ファイヤーバム	HAL研究所	アクション
仮面ライダー倶楽部　激突ショッカーランド	バンダイ	アクション
ガーディック外伝	アイレム	シューティング
魂斗羅	コナミ	アクション
ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…	エニックス	RPG
エキサイティングサッカー　コナミカップ	コナミ	スポーツ
カラオケスタジオ　専用カセット　Vol.2	バンダイ	その他
松本亨の株式必勝学	イマジニア	シミュレーション
探偵神宮寺三郎　横浜港連続殺人事件	データーイースト	アドベンチャー
鉄腕アトム	コナミ	アクション
レプリカート	タイトー	アクション
ドルイド　恐怖の扉	ジャレコ	アクション
19(ヌイーゼン)	ソフトプロ	シミュレーション
ボールブレイザー　ルーカスフィルム	ポニーキャニオン	スポーツ
アルカノイドⅡ　リベンジ　オブ　ドウ	タイトー	アクション
シュワルツェネッガーのプレデター	ポニーキャニオン	アクション
ナゾラーランド　第3号	サン電子	その他
釣りキチ三平ブルーマーリン編	ビクター音楽産業	その他
ナポレオン戦記	アイレム	シミュレーション
信長の野望　全国版	光栄	シミュレーション
ファイティングゴルフ	エス・エヌ・ケイ	スポーツ
おもいっきり探偵団!　覇悪怒組	バンダイ	アクション
ワードナの森	タイトー	アクション
ゴルゴ13　第1章　神々の黄昏	ビック東海	アドベンチャー
オリュンポスの戦い　愛の伝説	イマジニア	RPG
武田信玄	ホット・ビィ	シミュレーション
不動明王伝	タイトー	アクション
フリートコマンダー	アスキー	シミュレーション
ビー・バップ・ハイスクール　高校生極楽伝説	データーイースト	アドベンチャー
アスピック　魔蛇王の呪い	ボースティック	RPG
独眼竜政宗	ナムコ	シミュレーション
双截龍	テクノスジャパン	アクション
ジーキル博士の彷魔が刻	東宝	アクション
3Dホットラリー　ファミコングランプリ2	任天堂	スポーツ
仮面ライダーブラック　対決シャドームーン	バンダイ	アクション
燃えろ!!　プロテニス	ジャレコ	スポーツ
怒Ⅱ　努号層圏	ケイアミューズメントリース	アクション
バイオミラクル　ぼくってウパ	コナミ	アクション
風雲少林拳　暗黒の魔王	ジャレコ	アクション
ファミコン探偵倶楽部　消えた後継者　前、後編	任天堂	アドベンチャー

ゲーム19XX

探偵神宮寺三郎　危険な二人　前編	データーイースト	アドベンチャー
中嶋悟　F－1ヒーロー	バリエ	スポーツ
なんきんのアドベンチア	サン電子	アドベンチャー
忍者龍剣伝	テクモ	アクション
VSエキサイトバイク	任天堂	スポーツ
神宮館'89　電脳九星占い	インダクションプロデュース	その他
ファイティングロード	東映動画	アクション
かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	アドベンチャー
キャプテンシルバー	徳間書店	アクション
究極ハリキリスタジアム　'88新選手バージョン	タイトー	スポーツ
グラディウスⅡ	コナミ	シューティング
ザ・トライアスロン	ケイアミューズメントリース	アクション
ドップライダー	バリエ	スポーツ
ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	RPG
ロードマン　サイクルレース　激走!!　日本一周4000km	東京書籍	スポーツ
プロ野球　ファミリースタジアム'88	ナムコ	スポーツ
ファミリートレーナー　風雲たけし城二	バンダイ	その他
ファンタジーゾーンⅡ　オパオパの涙	サン電子	シューティング
ローラーボール	HAL研究所	テーブル
銀河英雄伝説	ケムコ	シミュレーション
テトリス	ビー・ピー・エス	パズル
タロット占い	スコーピオンソフト	その他
燃えろ!!　プロサッカー	ジャレコ	スポーツ
アキラ	タイトー	アドベンチャー
エアーウルフ	九娯貿易	シューティング
小公子セディ	フジテレビ	アドベンチャー
プロ野球?　殺人事件!	カプコン	アドベンチャー
ロックマン2 ドクター・ワイリーの謎	カプコン	アクション
ゲバラ	エス・エヌ・ケイ	アクション

PCエンジン

邪聖剣ネクロマンサー	NECアベニュー	シューティング
妖怪道中記	ナムコ	アクション
R－TYPE Ⅰ	ハドソン	シューティング
遊々人生	ハドソン	テーブル
プロ野球ワールドスタジアム	ナムコ	スポーツ
R－TYPE Ⅱ	ハドソン	シューティング
パワーリーグ	ハドソン	スポーツ
戦国麻雀	ハドソン	テーブル
ギャラガ'88	ナムコ	シューティング
プロテニスワールドコート	ナムコ	スポーツ
魔神英雄伝ワタル	ハドソン	アクション
エイリアンクラッシュ	ナグザット	テーブル
ガイアの紋章	メサイヤ	シューティング
魔境伝説	ビクター音楽産業	アクション
ファンタジーゾーン	NECアベニュー	シューティング
定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	アドベンチャー
No.Ri.Ko. 小川範子	ハドソン	アドベンチャー
ファイティングストリート	ハドソン	アクション
スペースハリアー	NECアベニュー	シューティング
ドラゴンスピリット	ナムコ	シューティング
あっぱれゲートボール	ハドソン	スポーツ
ビックリマン大事界	ハドソン	その他

メガドライブ

スペースハリアーⅡ	セガ	シューティング
スーパーサンダーブレード	セガ	シューティング
獣王記	セガ	アクション
おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	セガ	アクション

ドラゴンボール　大魔王復活	バンダイ	アドベンチャー
ファイナルラップ	ナムコ	スポーツ
ファミコンウォーズ	任天堂	シミュレーション
マッド・シティ	コナミ	アクション
コナミックテニス	コナミ	スポーツ
不如帰	アイレム	シミュレーション
エッガーランド　創造への旅立ち	HAL研究所	パズル
スーパーピンボール	ココナッツジャパン	テーブル
イース	ビクター音楽産業	RPG
亀の恩返し　ウラシマ伝説	ハドソン	シューティング
スーパーダイナミックスバトミントン	バップ	スポーツ
ファミコン名人戦	エス・エヌ・ケイ	テーブル
魔塔の崩壊	ポニーキャニオン	アクション
キック　アンド　ラン	タイトー	スポーツ
マニアックマンション	ジャレコ	アドベンチャー
コナミックスポーツ　イン　ソウル	コナミ	スポーツ
霊幻道士	ポニーキャニオン	アクション
孔雀王	ポニーキャニオン	アドベンチャー
ドナルドダック	ケムコ	アクション
エイト・アイズ	セタ	アクション
えりかとさとるの夢冒険	ナムコ	アドベンチャー
ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	アクション
ビバ　ラスベガス	エピックソニー	テーブル
大戦略	ボーステック	シミュレーション
ベストプレープロ野球　新データ	アスキー	スポーツ
ザ・ブラックバスⅡ	ホット・ビィ	シミュレーション
源平討魔伝	ナムコ	RPG
コブラコマンド	データーイースト	シューティング
ダンディー　ゼウオンの復活	ポニーキャニオン	アクション
ビッグチャレンジ　ドッグファイトスピリット	ジャレコ	シューティング
ウルトラマン倶楽部　地球奪還作戦	バンダイ	RPG
スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	アクション
アメリカ大統領選挙	ヘクト	シミュレーション
遊メイズ	タイトー	アクション
三國志	光栄	シミュレーション
東方見文録	ナツメ	アドベンチャー
アメリカンフットボール　タッチダウンフィーバー	ケイ・アミューズ	スポーツ
ぎゃわんぶらあ自己中心派	アスミック	テーブル
西遊記ワールド	ジャレコ	アクション
サムライソード	カプコン	アドベンチャー
ファミリークイズ　4人はライバル	アテナ	テーブル
貝獣物語	ナムコ	RPG
ジャイラス	コナミ	シューティング
パチンコグランプリ	データーイースト	テーブル
ディジャブ　悪魔は本当にやってきた	ケムコ	アドベンチャー
燃えろ!!　ジュニアバスケット　ツー・オン・ツー	ジャレコ	スポーツ
たけしの戦国風雲児	タイトー	テーブル
ファミリーマージャンⅡ　上海への道	ナムコ	テーブル
じゃあまん探偵団　魔隣組　㊙ジゴマ調査ファイル	バンダイ	アドベンチャー
中国占星術	ジャレコ	その他
帰ってきたマリオブラザーズ	任天堂	アクション
エイリアンシンドローム	サン電子	アクション
突然!　マッチョマン	ビック東海	アクション
半熟英雄	スクウェア	シミュレーション
桃太郎電鉄	ハドソン	テーブル
キング　オブ　キングス	ナムコ	シミュレーション
ゴジラ	東宝	アクション

私の懐ゲー

本誌読者の中心層である20代は、時間とお金に余裕があって、人生で一番ゲームができる年代かもしれない。ではもしそこに、「子供」という要素が加わったら…？

子供と猫はゲームの天敵!?

何だか最近、子供ってタイヘンだなあ…としみじみ思う。滝沢編集長の愛娘・ハルカちゃんを始めとして、赤ちゃんと接する機会が続いたり、友人が保育園に就職したり…。そんなわけで、どうも最近、子供の話をよく見聞きするのだ。

そして思う。「こりゃ絶対、落ち着いてゲームなんてやってられないわ」と。

本誌読者の皆さんの平均年齢を考えると（約24歳）、身近に小さな子供がいる、という人はあまり多くはないと思う。だがしかし、将来子供を持ったとき、または歳の離れた弟妹が生まれたとき、あなたが毎夜TVに向かう、ゲーム大好き人間だったら一体どうなるんだろう？

そんな近未来シミュレーション、「経験者は語る」なお便りが編集部に寄せられた。

くりころりんさん（青森県）の、切なくも笑える数奇な体験をお送りしよう。

なぜここで泣くのだ息子よ!!

ゲームにまつわる印象的なエトセトラ。これはもお、「一晩のうちに『惑星ウッドストック』のラスボス戦を3回もやるはめになった」ことです…いまだに忘れられんわ、アレは。

『惑星ウッドストック～ファンキーホラーバンド』つったら、結構なアレであることは有名なんですが、確か新品が300円くらいで、ほかにも買いたいソフトがあったもんで、つい魔がさしてしまったんですね。ま、内容については方々で言われているとおりのモノでどーでもよろしい（でも、敵キャラで出てきた「レッド・ツェツェバエ」と色違いの「ドレッド・ツェツェバエ」には笑ったなあ。ちょうど、そのアルバムを買ったばっかりの頃だったんで）。

さて、どうしてラスボス戦を3回もやる羽目になったかというと、ボスを倒し、エンディングが始まった途端、隣室で眠っていた息子（当時2歳前）が、寝ぼけて泣きだしたんですね。お子様お持ちの方はおわかりでしょうが、こういう場合、速攻で添い寝してやらないと、本格的な夜泣きへと移行してしまうんですよ。

とりあえず何とか落ちつかせ、ゲーム機の前に戻ってきたときには…当然ながら画面はオープニング映像へと戻っていたのでありました。このゲーム、内容はともかく（おい☆）エンディングで流れる歌は悪くない…つーか、ほめてもいいところがそこだけ、つーか…そういう評判を聞いていましたので、とりあえずもう一度挑戦。幸い、ボス戦直前でセーブしていたので、しょーもないイベントをもう一回見て…って、おんなじ所で、おんなじように泣き出すか、息子っっ！（アリガチアリガチ）

結局なんだかんだでなだめるのに30分以上かかり、うんざりしながらもう一度コントローラーを握れたのは、夜中の2時近くだったの


噂だけは名高いこのソフト。撮影のために起動させただけでも力が抜けていくようです。

でした。

このゲームは割とどこでもセーブ&ロードできるタイプだったので、被害が最小限で済みましたが…似たようなケースは以後も頻発しました。さすがに今はもう息子も小学生、深夜にすったもんだすることもほとんどなくなりましたけどね。どうも未だに、セーブや中断が簡単にできないゲームに対して、なんとなく敵意を感じてしまいます。

約1年後。シチュエーションは違うけど、似たようなことをやってしまったのが『LUNAR~Etarnal Blue』（またもMCDか…）でした。

物語の終盤で、前作のラスボスだった某キャラが、中ボスとしてパーティの前に立ちはだかります。…っていうか、街の中を歩き回っててそのキャラの前に出たら、自動的にイベント&戦闘が始まってしまったんですが。で、戦闘に勝利するとこれまた自動でイベントが進行し、アレヨアレヨという間にラストダンジョンの入り口まで連れて行かれてしまった。…んで、戻れないんですわ。ちょっと待って、まだ買い物してないッ!!

私は基本的に、回復アイテムを大量に持っていないと安心してプレイができません（7号の新井理恵さんのマンガは笑えない…）。おまけに、その前にだいぶシビアな戦いが続いていたので、アイテム類がほとんどすっからかん状態だったのです。

そのボス戦の前、町を歩き回っているうちに、当然店（正確には出張商人。で、最後の買い物ポイント）も見つけてはいたんですが、なんせ宝箱があっちこっちに配置してあるゲームなので、とりあえず回収できるものは全て拾ってから買い物しよう、と考えたのが仇になったんです。

結局あわててリセット、有り金はたいて買い物し、もう一度そのイベントをクリアし…たのに、船を下りた時に（ラストダンジョンへは船で連れて行かれます）パーティキャラの最後尾が、通路に突き出した岩の部分に引っかかり、そのまま動かせなくなってしまったのでした。…フィールド移動の時はパーティキャラが全員ぞろぞろつながって歩き、障害物を自動的に回避する、というシステムが裏目に出てしまったらしい。にっちもさっちもいかなくなって、結局再度リセット。



セーブ個所が少ないわけじゃないんだけど、いったん始まると…が多かったソフト代表。

このソフトは名作だと思うし、この某キャラにまつわるイベントはとても感動的なものなのですが…こんな状況で何度もプレイすると、ねぇ?

と、これは数年前のお話。これがもし今だったとしたらどうなるだろう。それでなくても時間のない社会人ユーザーから、「明日仕事があるってのに、30分も1時間もセーブ不可の強制イベント見せるんじゃねぇぇ!!」という声を聞くことも多いこのご時世だ。そんなソフトをプレイしているときに夜泣きが始まったら、同じイベントを3回も4回も見ることなんてザラになるかもしれない。

というわけで、子供を持ったら「どこでもセーブ」系のゲームを選んでプレイした方がいいようだ。価格も安くて気軽にプレイできる、昔のゲームなんて最適だね!

あっ…本誌読者に主婦の方が多いのは、もしかしてそういうワケなのか?

USED GAMES Pick Up!

どうせ買うならこれを買え! 今月の一本

1999 AUTUMN Lineup

SUPER FAMICOM●ツヨシしっかりしなさい対戦ぱずるだま　GAME BOY●ビタミーナ王国物語　FAMICOM●北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ　PC ENGINE●ダウンロード　MEGA DRIVE●ガンスターヒーローズ

SUPER FAMICON

ツヨシしっかりしなさい対戦ぱずるだま

メーカー:コナミ/価格:8500円/ジャンル:PUZ/発売日:94・11・18/2P対戦プレイ可能

大量連鎖が気持ちいい爽快パズルゲーム

連鎖による一発逆転の要素を増やし、初心者でも十分に楽しむことができるのが◎

人気アニメを使用した派手な画面が魅力

もともと『ぱずるだま』は、いわゆる「落ち物ゲー」と呼ばれるジャンルが人気を得てきた頃に、登場したアーケードゲームだった。アーケード版ではオリジナルキャラだったのだが、その後コンシューマ移植時には、基本システムはそのままに『ちびまる子ちゃん』、『ときめきメモリアル』などのキャラクターを使用して発売された。そのキャラクター物の一本として94年に発売されたのが本作『ツヨシしっかりしなさい対戦ぱずるだま』である。

題材となっている「ツヨシしっかりしなさい」は、今から約十年ほど前にフジテレビ系で放映された人気アニメ。母親とふたりの姉という女家族のなかで、長男として生まれた主人公ツヨシと、この一家を取り巻く人々が巻き起こすドタバタコメディだ。この人気アニメのキャラクターと派手な画面が、ゲームの魅力のひとつとなっているのである。



ツヨシほか、たくさんのキャラクターが登場。それぞれのキャラクターによって攻撃方法が違ってくる。

誰でも狙える大量連鎖、この快感をぜひ体験しよう

『ぱずるだま』には、同じ色が三つくっつくと消える「おおだま」と、透明なカプセルに入った「こだま」という2種類の玉がある。これらを、画面上部まで達しないように



うまく積んでいきながらゲームを進めていくのだ。玉が消えて、その上に乗っていた玉が下に落ちたとき、また同色が三つ繋がって消えることがある。「落ち物ゲー」ではおなじみの「連鎖」だが、これが本作ではかなり起こしやすくなっている。

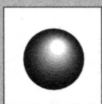
おおだまは縦一列、横一列、L字型といったように、斜め以外で繋がれば消滅する。したがって、連鎖の起きるバリエーションが多く、さまざまな形で玉を積むことで、大きな連鎖を生み出すことができるのだ。また、こだまは隣り合っているおおだまが消滅すると、おおだまへと変化する。こだまだけでは三つ繋がっても消滅しないため、うまく積んでいくと、おおだまが連鎖、続いてこだまが変化して連鎖といったように、どんどんと消滅させていくことが可能なのだ。

さらに、連鎖させることで相手にこだまを送って邪魔することができる。もちろん、相手からもこだまが送られてくるので、対戦ならではの駆け引きも十分に楽しめる。ただ、相手の連鎖によって送られるこだまを連鎖でなくす、「相殺」と呼ばれるシステムはない。そのため、下手に大連鎖を狙いすぎると、先にこだまを送られて窮地に立たされるという緊張感を常に感じることができるのだ。

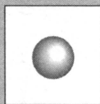
派手な連鎖はプレイしていて爽快だ。また、その連鎖によって一発逆転できるので、初心者でも安心してプレイできるのが嬉しい。パズルゲームが苦手な人でも、このゲームなら落ち物ゲー特有の連鎖の爽快感を十分に楽しめるはず。ぜひ一度プレイしてみよう。

初めての人のために
ぱずるだま基本ルール

おっきなたまが
おおだま

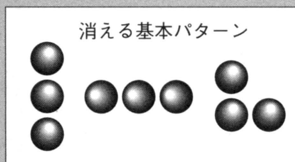


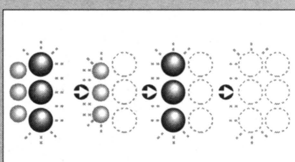
ちっちゃなたまが
こだま



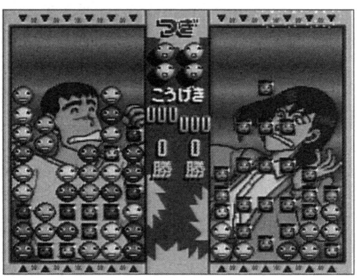
簡単で誰もが熱くなれる『ぱずるだま』。本文でも紹介しているが、もう1度ここで、知らない人のために図入りで『ぱずるだま』のルールを説明しよう。ぱずるだまには右のように2種類の玉がある。

玉は2コ1組で画面上から落ちてくる。この玉はある条件で消すことができるのだ。それは同色の「おおだま」を縦、横あるいは鍵型に3個以上並べることである。ちなみに「こだま」はそのままでは消えない。

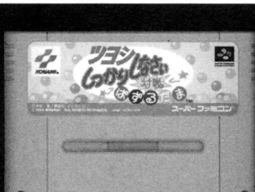




では「こだま」はどうやって消すのか？　「こだま」は隣接している「おおだま」が消えることによって「おおだま」に変わるのだ(左図参照)。その変化した「おおだま」が3つ以上並んでいたらもちろん消える。



『ぱずるだま』でお馴染のキャラクターアクションは本作でも見物。滑らかにアニメーションするぞ。



編集部購入価格	980円
購入難易度	普通

●おすすめポイント

とにかく「連鎖」が組みやすい。考えなくても偶然に組めてしまうので白熱すること間違いなしだ。ぜひ友達とこだまを送ったり送られたりの熱戦を楽しんで欲しい。

●発売時の評価

当時、ちょうどPSやSSが騒がれていた、いわゆる次世代機ブームだったのであまり目立たなかったようだ。なんで『ツヨシ』なの？　という声がチラホラ。

GAMEBOY

ビタミーナ王国物語

メーカー：ナムコ／価格：4900円／ジャンル：RPG／発売日：92・9・17／1人プレイ専用

敵、装備品などが食べ物や食器。台所的雰囲気のRPG

異次元にあるビタミーナ王国を魔王・天下仏の手から救うのだ！



個性的な世界観を存分に堪能しよう

『ビタミーナ王国物語』は、92年にゲームボーイソフトとしてナムコから発売された。物語は、主人公の少年が森林監察官の父とともに森の汚れを調べるため、中に入ったところから始まる。奥へと向かった父親を待つ少年の前に、一人の老婆とモンスターが現われ、戦いを始めてしまう。主人公に被害が及ぶことを心配した老婆は異空間への脱出を図ったが、モンスターの力は予想以上に強く、少年はビタミーナ王国へと吹き飛ばされてしまうのだった。元の世界に戻るためには、この王国を支配している「魔王・天下仏（てんかぶつ）」を倒さなければならない。こうして主人公の冒険が始まるのだ。

舞台となるビタミーナ王国が、とにかくユニーク。食べ物や食器などが生命を持った世界で、どこかで聞いたような名前を多数見かけることができる。たとえば、七つある国の中に、カリー国、ボルシチ国という国があり、それぞれ、辛いものが好きだったり、雪の降る寒い地域だったりと、名前から想像できるお国柄になっているのである。また、始めに登場した老魔道士がババロア（老婆だからか？）、途中のイベントで登場する気の良い男性ハクサイ、天下仏の手下で、カニのような格好が正体のカニカマ、ボルシチ国に住むウォッカ、といったように、登場する人物もそのほとんどが食品関係の名前がついている。しかも容姿までイメージに合っているので、思わず笑ってしまう。

考えられたイベント＆システムで快適プレイ

ゲーム中に起きるさまざまなイベントが、実に丁寧に作られている。そのいい例が序盤に発生する村長の選挙イベントだ。

ここでは、天下仏の手下と村の住人が村長を争っており、手下を村長にしないためにさまざまなイベントをこなしていく。その中で、村人側の候補の支持率を上げるため、モンスターを指定数倒すイベントがある。これは、この後に続くダンジョンとボス戦に備えての経験値稼ぎも兼ねており、ランダム戦闘にうまく意味を持たせているのだ。このように、プレイヤーがストレスを感じないよう、程よいバランスでイベントが随所にちりばめられ



ほかにもさまざまなイベントがある。写真はお金で法律を変えられる村。地獄の沙汰も金次第、か!?

ているのである。
さらに良く考えられている戦闘システムが面白い。通常ＲＰＧによく用いられるコマンド選択方式ではなく、十字キーのそれぞれに任意で振り分けた四つの魔法を使い（魔法は店やダンジョンで手に入れる。全32種類）、Ａボタンで攻撃、Ｂボタンで避け、スタートボタンで逃げるといったようにダイレクトに操作することが可能になっている。しかも、敵味方が同時に攻撃を行うため、戦闘時間がかなり短い。そのためザコ敵との戦闘も、ほとんどストレスを感じずにプレイできるのだ。また、氷の地面で敵の攻撃を避けると敵が転ぶ、水のある地面では電撃系の魔法がよく利く、といったような地形効果があるので、敵の攻撃を読み、避けるべきか、それともダメージ覚悟で攻撃するかといった、対戦格闘のようなアツイ戦いを味わうことできるのだ。

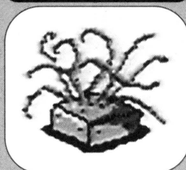
世界観とシステムの丁寧さを実感しよう

このように、『ビタミーナ王国物語』はほのぼのとした世界観とゲームシステムがうまくミックスされている。これが面白さの源となっているのだ。ほのぼのとした世界観が気に入った人はもちろん、システムに関してもよく作られているので、ＲＰＧが好きな人はかなりハマれるはずだ。最近どーも時間のかかるＲＰＧが多いと感じている人は、ぜひこのゲームをプレイして、そのテンポの良さを実感して欲しい。

ビタミーナの世界に住む うまそー（？）なモンスターたち

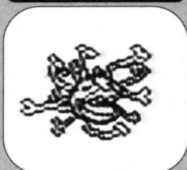
ビタミーナ王国の住人たちは食べ物や食器がモチーフというヘンな生き物たちばかり。中には、ついついツマミ食いしたくなりそうな美味しそうな（ホントに？）モンスターが生活している。今回はその食べ物モンスターに焦点を合わせて一部紹介してみよう。

イトコンローパー



全体的に豆腐。中央からヒョロヒョロでているのは糸コンニャクだろうか。すき焼きの具には持ってこいだ。

モヤシラ



最近、都会ではモヤシっ子が激増しているらしい（大ウソ）。そんなときはモヤシラを食べて元気に…なれない。

ボンレスゾンビ

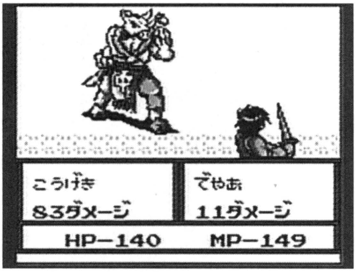


とってもジューシーなボンレスハムも腐っていては台無しだ。ヒモでグルグル巻きにされているからか、目つきが怖いです。

ダークプリン



見た感じ性悪そうなプリンだ。頭部はウマそうなプリンだが、手がいかにも悪そう。これは修羅場をくぐりぬけた大人の手だね。



ボタン一発で発動される魔法や攻撃が心地よい。選択コマンドがないだけでテンポ良く戦闘が進む。



編集部購入価格	800円
購入難易度	やや難

●おすすめポイント
本作はオートセーブ、テンポ良い戦闘やサクサク進む展開など、携帯ゲーム機のソフトとしてちゃんと考えられた作りになっているのだ。

●発売時の評価
ナムコオリジナルのＲＰＧだが、いかんせんゲームボーイ市場に元気がなかったのでヒットには至らなかった。世界観がカワイイと評判になった。

FAMICON

北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ

メーカー：アスキー／価格：5800円／ジャンル：ADV／発売日：87・6・27／1人プレイ専用

北の大地を舞台に連続殺人の謎を解け！

『ドラクエ』シリーズでおなじみの堀井雄二氏がシナリオを担当した、サスペンスドラマタッチの秀作ミステリーADV。



パソコンから移植された人気作品

『北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ』は、もともとはパソコンソフトとして人気があったアドベンチャーゲームだ。ファミコン版も、当時のソフトとしては、グラフィックがきれいで、さらにミステリーを題材に扱ったADVというのがまだ比較的珍しかったということもあって好評を博した。

また、『ドラゴンクエスト』シリーズの制作で知られる堀井雄二氏がシナリオを担当しているため、時には『ドラクエ』のパロディなども展開されて楽しい。

北海道に飛べ!!

物語は、東京湾晴海埠頭に一人の男の水死体が浮かぶところから始まる。やがて、その男が北海道の人間であることを突き止めた警視庁の敏腕警部（主人公）は、単身北海道へと渡る。そして釧路署の新米刑事・猿渡を助手として従え、見知らぬ北の大地で捜査を開始するのだ。

しかし、釧路、函館、紋別など、北海道各地を転々としながら捜査を続けていく彼の前で、第2、第3の殺人事件が発生。しかも、調査の中で被害者たちのつながりがぼんやりと浮かび上がってくる。果たして主人公は事件の真相にたどり着くことができるのだろうか。



釧路に降り立った主人公。目の前の彼は右腕となる新米刑事・猿渡だ。ちなみに彼は犯人ではない。

練りこまれた物語を堪能しよう

『オホーツクに消ゆ』は、いろいろな場所へと移動しながら、その場ごとに「ひとにきけ」「ひとにみせろ」「なにかしらべろ」といった10種類以上のコマンドを駆使して捜査を行っていく。手掛かりが見つかったり、関係者から証言が得られるなどすれば、それに基づいて新しい場所に行けるようになる。また、それまで口をとざしていた登場人物からも話を聞かせてもらえるようになったりするのだ。

ただ、こうしたシステムは単調なコマンドの総当たり作業に陥りやすいという欠点を持っている。しかも、このゲームはストーリーを先に進めるための要素が若干つかみにくいところがあり、次に何をすればいいのかわからなくなっ

て、途方に暮れてしまうことも少なくない。
しかしそれに関しては、このゲーム独特の救済システムが用意されている。猿渡刑事とブラックジャック（トランプのゲーム）で勝負し、勝つことができれば、猿渡の思いつきという形で、次にするべきことが提示されるのだ。そのため、捜査に行き詰まって、過度に無駄な時間を過ごすようなこともなく、骨子のしっかりしたストーリーとその面白さをきちんと引き出す演出の巧みさという、このゲーム最大の魅力を充分に味わうことができる。
次第に明らかになっていく複雑な人間関係を軸にしたストーリー展開は、夜の2時間枠サスペンスドラマを彷彿とさせるもので、とても親しみやすい。しかも当時のADVにありがちな話運びの強引さや、整合性の取れていないキャラクターの行動などもほとんど見当たらない。
『オホーツクに消ゆ』は、ミステリーADVとして非常に高い完成度を持った作品だ。当時のグラフィックは今見るとなかなかいい味を出しているし、クリアまでの時間も手頃で、気軽に楽しむことができる。
舞台である北海道の雰囲気もよく出ているので、この手のADVが苦手でないのなら、このゲームで名所観光と洒落こんではいかがだろうか。

秘密の捜査テクニック(?)

ここでは、いくつかのウラ技を紹介しよう。実用的なものと、単なるお遊びのものがある。

[実用編]

●捜査再開

捜査メモをとったあとの「つづく」の画面で、コントローラーⅠのAボタンとセレクトボタン、コントローラーⅡの十字キーの上を同時に押すと、リセットせずに、そのままゲームを再開できる。ゲームの進み具合に応じた捜査メモを残しておきたい場合などに便利。

●漢の全賭け

猿渡とのブラックジャックのときに、コントローラーⅡのBボタンを押したまま、チップの5枚賭けを選ぶと、15枚すべてのチップを一度に投入することができる。勝てば1プレイで終わるので、ヒントをすぐに見たいときに利用するといいだろう。

●何点ですか？

「0125-23-5000」に電話すると、ドラクエのローラ姫のような口調の女性が、捜査の進み具合を点数で教えてくれる。

[お遊び編]

●めぐみのお色気シーン

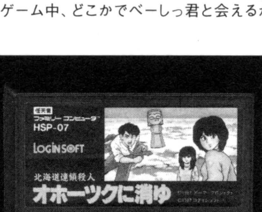
わごと温泉でバスタオル姿のめぐみと話すときに、「なにかとれ」「めぐみのバスタオル」とコマンドを選び、そのままなにもせず2分間待つと、なんと、めぐみがバスタオルを取ってくれるのだ。ただし…。

●怒りのホテルマン

北浜の駅にある看板に書かれたホテルの電話番号は、市外局番「016」をつけてかけると、ちゃんとつながる。ただし、ホテルの人に怒られてしまう。



キャラクターデザインは「ベーしっ君」の荒井清和氏。ゲーム中、どこかでベーしっ君と会えるかも!?



●おすすめポイント

気分はもう2時間サスペンスドラマの登場人物。一転二転していく展開には意外な真実が隠されていたのだ…。プレイ後、北海道に行きたくなること間違いなし！（たぶん）

●発売時の評価

堀井雄二氏原作のパソコンからの移植作というだけあって、発売前からかなりの期待が集まった。３ＤダンジョンなどのＦＣ版追加要素も好評。

編集部購入価格	2980円
購入難易度	やや難

PCENGINE

ダウンロード

メーカー：NECアベニュー／価格：6800円／ジャンル：STG／発売日：90・6・22／1人プレイ専用

激戦に次ぐ激戦！君は生き残ることができるか？

死んで敵の出現パターンを覚えるタイプの学習型STG。難易度は高いが、誰でも遊べるように工夫されている秀作だ。

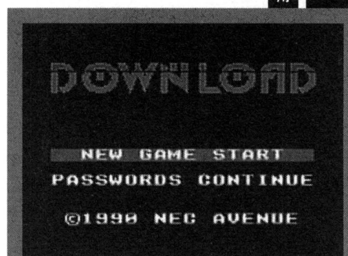
現実世界とコンピュータの中（＝電脳空間）で活動することができるサイバーダイバー・シドは、ある日突然、情報操作によって犯罪者の濡れ衣を着せられ、警察に追われる身になってしまう。シドは自分を陥れた元凶を突き止め、撃退するために、行動を開始する。

未来世界が舞台のサイバーパンクSTG

『ダウンロード』は、国家が崩壊し、企業が各地を統治している21世紀末の地球を舞台にした横スクロール型のSTGだ。

プレイヤーは、シドが乗っているバイク型のマシンを操作して、目の前に立ちはだかる無数の敵を倒していく。

自機には、無制限に使用できるメインウェポンと、弾数制限があるサブウェポンの2種類の武器を装備することができる。メインウェポンは、連射が可能で広範囲を攻撃できる「ビームバルカン」と、貫通性があるが連射ができない「レーザーキャノン」の2種類。サブウェポンは、誘導ミサイルの「チェイサー」、自機の前方に浮遊して一定量のダメージを受けると爆発する「クラッシャー」、自機の一方向をカバーし、敵の攻撃から身を守ってくれる「エネルギー」の3種類がある。プレイヤーは、その中から使用する武器を選択して敵を撃破していくのだ。



ゲーム中にちりばめられた数々の演出に注目

『ダウンロード』の最大の特徴は演出の格好良さだ。

ゲームを立ち上げると、いきなり始まるオープニングシーン。そして、各ステージ間に挿入されているデモシーン。そのどれもが、9年前のHuカードのゲームとは思えないほど出来映えがいい。夜の闇にうっすらと浮かぶ未来都市、その中のビルにズームアップし、さらにその中の小部屋にカメラが寄っていくと、夢を見ている主人公の姿が現れる。そして画面が切り替わり、主人公の夢の内容が語られていく…。趣向が凝らされたビジュアルシーンの数々が、プレイヤーを未来世界にいざなってくれるだろう。

また、ステージ最後に登場するボスが戦闘開始直後に画面奥のはるか彼方を飛んでいたり、ボスに



アニメーションバリバリのオープニングデモは本当に必見だ。細かい設定がなされた世界観とマッチしている。

生えている無数の足の一本一本がクネクネと動いたりするなど、ステージ中に登場する敵や背景などの演出にもいろいろとこだわりが感じられる。
　はじめのうちは、ゲームをプレイするのに夢中で、それらの演出を見ている暇はほとんどないが、慣れてきたら、敵や背景を注意深く観察してみると、いろいろな発見があるだろう。

諦めずに挑戦し、全面クリアを目指せ!

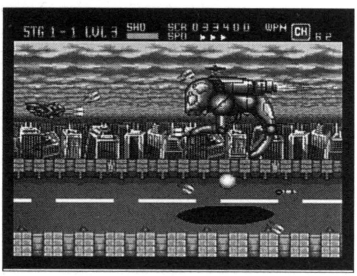
　STGとして見た場合、本作の難易度ははっきりいって高い。1面から高速スクロールが始まるわ、猛スピードで敵が攻撃を仕掛けてくるわ……。腕に自信のあるシューターといえども、自分なりの攻略法を確立するまでは、数え切れないくらいゲームオーバーになってしまうことだろう。
　しかし『ダウンロード』には、無限コンティニューやパスワード入力によるステージセレクト&コンティニューなど、親切な機能が搭載されている。そのため、やられてもすぐに再挑戦することができるのだ。
　最初プレイしたときは、「こんなムズかしいゲーム、オレにはクリアできねぇ」と思うかもしれないが、STGが苦手な人でもあきらめずに繰り返しプレイして、敵のパターンを覚えていけば、必ず活路は開かれるはずだ。

各ステージに適した武器を見つけだせ!

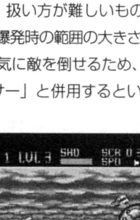
　ここでは、少しでもゲームをプレイしやすくなるよう、装備選択の指針を紹介しよう。
　攻撃の主軸となるメインウェポンは、使いやすさで選ぶなら「ビームバルカン」、破壊力を上げたいときは「レーザーキャノン」を選択しよう。
　サブウェポンは、メインウェポンの弱点を補うように選ぼう。
　「チェイサー」は、弾数が多いので、気兼ねなく使っていける。そのため、連射できない「レーザーキャノン」と組み合わせると相性がいい。
　「クラッシャー」は、自機の前方に浮遊して、敵の攻撃受けると爆発する。「チェイサー」に比べて、弾数が少なく（チェイサーは96発もあるが、クラッシャーは6発だけ）、扱い方が難しいものの、一発の破壊力と爆発時の範囲の大きさは魅力的だ。一発で一気に敵を倒せるため、威力の低い「チェイサー」と併用するといい。
　「エネルギー」は、15回まで、敵の攻撃を防いでくれるので、装備すると、上記のサブウェポンを装備したときよりも、やられにくくなる。初心者のプレイヤーには、特にオススメしたい装備だ。
　次に、「ステージセレクト&最強装備」のパスワードを紹介しておく。「最強装備で3面をプレイしたい」というときなどに活用してみよう。

ステージセレクト&最強装備パスワード大紹介

1面	OEF07LF0FB
2面	OEF05LF07B
3面	OEF0KLF0VB
4面	OEF0HLF05B
5面	OEF09LF0HB
6面	OEF0CLF0PB
最終面	OEF0QLF09B



ワンステージの1つのシーンはそんなに長くないので、一面一面じっくりと、確実に攻略していこう。



編集部購入価格	980円
購入難易度	やや難

●おすすめポイント
カッコ良いデモシーンを見て主人公に感情移入したらレッツ・ビギンだ！　STGが苦手な人は、ぜひ上カコミの面セレクト&最強パスワードを使って挑戦して欲しい。

●発売時の評価
オリジナル作品にもかかわらず、ビジュアルシーン、画面演出やもちろん中身もデキがいいと、なかなか好評だったようだ。CD−ROM²で『II』も発売されている。

MEGA DRIVE

ガンスターヒーローズ

メーカー：セガ／価格：6800円／ジャンル：ACT／発売日：93・9・10／2人協力プレイ可能

メガドライブ史に残る名作アクションゲーム

良好な操作性、個性的なキャラクター、小気味のいい演出。トレジャーがMDに残した、出色のコミカルヒーローアクション。

熱いヒーローの物語

遥かな過去、地上に栄えていた文明を滅ぼした破壊神「ゴールデンシルバー」。時の英雄たちによって封印されたこの邪悪な存在を、ふたたび復活させようと企む軍事独裁帝国があった。

その一方で、かつて苦闘の末にゴールデンシルバーを封印した若きヒーローたち「ガンスターズ」もまた、一人の老考古学者の手で冬眠カプセルの中から目覚め、破壊神復活を阻止するため、帝国に戦いを挑もうとしていた。

多彩なアクションを駆使して敵をけちらせ!!



鳥の格好をした『アイテムキャリアー』にジャンプアタック!!　すると通常より多く武器などをゲットできる。



『ガンスターヒーローズ』は、ガンスターズの一員である熱血少年「レッド」か、クールでニヒルな「ブルー」を操り、帝国軍と戦っていく、横スクロールタイプのアクションゲームだ。

その魅力はなんといっても小気味がよく、バリエーション豊富なアクションにある。主武器である銃は8方向に撃ち分けられ、これに、ジャンプ（大ジャンプもできる）敵（あるいは味方）キャラクターを投げる、ダッシュ、スライディング攻撃、三角跳び、上階への昇降、ぶらさがりなど、多くの行動を組み合せることで、じつに多彩なアクションができるのだ。しかも、どれも操作はいたってシンプル。最初のうちはできることの多さに戸惑うかもしれないが、すぐに慣れるだろう。またこれらのアクションは、ただ多いというだけでなく、それぞれにちゃんと使いどころがあるので、慣れれば慣れるほどキャラクターを動かす楽しさもどんどん増していくのだ。

動きが魅力的なのはプレイヤーキャラクターだけではない。敵キャラクターもアクションパターンが豊富で、しかもどれを取っても非常に個性的だ。とくに大型のボスキャラクターなどは、倒すのがもったいないほど楽しい動きを見せてくれる。

バリエーション豊かなゲーム構成

このゲームはひとりでも充分に楽しめるのだが、どうせやるのなら、ふたり同時プレイをオススメしたい。パートナーを投げつけて敵

にダメージを与えたり、効果の異なるショット（コラム参照）のコンビネーションを工夫したりといった、より凝ったプレイが可能になり、ゲームの面白さが一段とアップするのだ。さらに、互いにゲームに慣れてきたら、アイテムを取り合うなど、競い合ってプレイするのも面白い。

またこのゲームは、ステージごとにシチュエーションが次々と変化してゆくのだが、これがまた一つ一つ工夫が凝らされていて楽しい。例えば「スゴロク要塞」のステージでは、キャラクターがサイコロを振り、出た目の分だけマス目を進む。そして止まったマス目に応じて戦闘が発生したり、アイテムが手に入ったりするのだ。もちろん最後の「あがり」にはボスキャラが待ち受けている。また、宇宙へと飛び立った帝国の宇宙船を追いかけるステージでは、キャラクターたちが小型宇宙艇に乗り込み、完全なシューティングゲームになってしまう、といった具合である。

『ガンスターヒーローズ』はシステム、グラフィック、キャラクター、ストーリー、演出といった、ゲームを構成する様々な要素が高いレベルで一つにまとまっている。特定の要素にだけ力が入れられた作品が多く目につく昨今、ゲームの持つ楽しさを再認識する意味でも、ぜひともプレイして欲しい作品だ。

七色のショットを使いこなせ！

タイトルが表すように、このゲームの主人公は、1丁の銃を片手に戦っていく。そして、この銃には、2種類までのアイテムを組み込むことが可能なのだ。

銃に組み込めるアイテムは、マシンガンタイプの「フォース」、貫通力のあるレーザー「ライトニング」、火炎放射器タイプの「ファイヤー」、敵を追尾する「チェイサー」の4種類。これらを組み合せることで、さまざまなタイプのショットを撃つことができるようになる。1種類だけ組み込んだ状態でもOKなので、ショットのタイプは全部で14通りにもなり、それぞれのショットには妙な名前までつけられているのだ（説明書で紹介されている）。

ここでは、その中でもとくにオススメの組み合せを、いくつか紹介しよう。

「ジョンのマシンガンSS」
（フォース＋フォース）

オールマイティーに使えるが、広い範囲に弾を飛ばすので、混戦に強く、とくにザコ相手に重宝する。

「バカホーミング」
（フォース＋チェイサー）

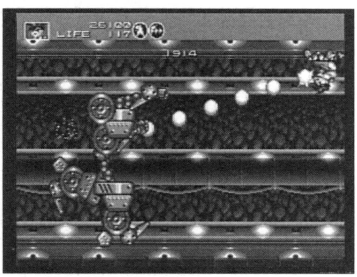
ホーミング系の中では、もっともオーソドックスなタイプ。ボス戦に効果を発揮する。

「シャチョーレーザー」
（ライトニング＋レーザー）

相手にまとわりついてダメージを与え続けるレーザー。狙いをつけづらい敵には、非常に効果的。

「マキビシ弾」
（チェイサー＋チェイサー）

自分の周囲を弾が飛び回るので、防御用として有効。やはりザコ戦に強い。



最高7段階変形するボスキャラ『セブンフォース』。高速スクロールの中、走って追いかけてくる。



●おすすめポイント

とにかくハデハデのアクションゲームだ。アリのようにゾロゾロ現れる敵キャラ。飛び交うレーザーに画面が揺れるほどの大爆発。そしてキャラクターの多彩なアクションにため息。

●発売時の評価

ハードの限界に挑戦したゲーム内容がユーザーの心をガッチリと掴みメガドラアクション最高峰とまでいわれた。トレジャーの出世作である。

編集部購入価格	1680円
購入難易度	普通

ぱやぱや読者コーナー

愛さえあればだいじょ〜ぶ



相変わらず暑い日々が続いていますが、皆さんお身体＆大事なゲームはお元気ですか？夏バテを防ぐためにも、しっかり栄養を取ってゲームをプレイしましょうね!!

◇皆さんこんにちは！　読者コーナー担当の奥山ですっ！　…ってカラ元気を出してみたりするけども…暑いなぁ…暑いよ。
◆どもっス、新・相棒の津田でっす。まったくこの梅雨のさなかにクーラーが壊れやがった編集部だけど、その分熱気と湿気がいっぱいじゃない。
◇全然慰めになってませんよ〜。
◆いーじゃん別に。しかし引地さん辞めるわ、フロア内でまた引越しするわ…。
◇物はなくなるわで大変ですね。
◆それはアンタだけだって。
◇そうかな〜。あ、引地さんと言えば、アンケートハガキでの「引地さん脱退」への反響がすごいんですよ。まずはそれからご紹介しましょうね。

☆ゲーム誌に限らず、年単位で雑誌を購読していると必ずやってくるのが編集部員の移動や退社である。その度に淋しい思いをするものだが、今回は特に、ただでさえ人数が少ないユーゲーの引地さんが退社するらしい。
　一度として、直接会ったことも話したこともないけれど、とても淋しい気持ちになるのは不思議な感じだが、これもユーゲーという雑誌とユーゲー読者との距離がとても近く、身近な存在だという証だと思う。長い間お疲れさまでした。
（大阪府　3点FX）

☆引地さんが編集部を辞めてしまうと聞き、もう奥山さんとの絶妙な駆け引きが見られないのかと思うと非常に残念でなりません。これからは新天地で、元気で頑張って下さい。今まで心温まる記事の数々、どうもありがとうございました。そういえば、懐ゲーキャラ名鑑は、天辰さん一人になってし

今月のびっくりさん

Vol.11の萬屋遊芸堂を見てビックリ!!　なんとお寺で修行中にお世話になった、北海道の斎藤章道さんのお葉書がっ！　まさか同じ本山出身の方で、ユーゲーを読んでいる方がいるとは思いもしませんでした。嬉しいです。

（兵庫県　蓬莱裕道）

まうんでしょうか。

（愛知県　たま）

◇キャラ名鑑の方は、不肖私めが引き継ぐことになりました。これからもよろしくお願いします。

◆つーわけで、引地さんと入れ違いで入った新人さんたちをご紹介しましょう。

◇ジャガー荒木さんと、ラグーン原田さんです。荒木さんは某ゲーム誌の編集経験者なので、私たちも色々と教わりたいと思ってます。原田さんは一人で編集部の平均年齢を下げてるワカモノで、隠れメガドライバーなんですよ。

◆これからは5人体制になるんで、よろしくッス～。ちなみにこのリングネームみたいのは…。

◇お二人とも入社早々、ＰＳの『ジャガーノート』と『レーシングラグーン』に淡く儚い思い出を作っちゃったからです。

☆いや、今回（11号）の表紙も、ものすごいデザインですね（笑）。タイムマシン（?）という設定は、この本の内容にあっているとは思いますが…。

（岩手県　バニッシュモンスター）

◆あれを見たときには、編集部一同大爆笑だったよね。

◇まったくです。さすが小松崎画伯です。一応アレの正体にはいくつか説がありまして…。1：タイムマシン。2：未開の惑星。3：サファリパーク。さあ、あなたはどれが正解だと思いますか!?

☆ゲームを始めて3年足らず。ヴィジュアルには全くこだわらないためか、古いゲームを探してやることがとても多い私には、貴誌は本当にいい参考書で、感謝しています。

◆参考書にしちゃ、ミスが多いって話もあったりして。

（東京都　ピカいち）

◇洒落になってませんよ～。

☆以前から気になってはいたのですが、今号始めて買って読みました。似たような形態の某誌に比べ、なごむ記事が多くて好きです（笑）。面白かったので、バックナンバーか総集編でも探してみようと思います。読者ページがもっと多いと嬉しいですね。昔のゲームが好きな人の話を読むのは楽しいです。中古ゲーム好きってわけじゃないけど（笑）。

（東京都　のりぽん）

◇同じ版形のゲーム誌、結構ありますからねぇ。某誌って一体？

◆今「中古のゲームが好き」なわけじゃなくても、「昔を懐かしむ」だけで読んでもらえるなんてありがたいっス。

☆5月27日、ニュースを見て思わずガッツポーズを取ってしまった。今回の騒動はまた、ほとんどのゲーム雑誌が、いかに腑抜けた存在であるかも実感させてくれた。まともなことを書いていたのは、貴誌と「ゲームラボ」ぐらいだったもんなあ。

（愛知県　馬場良）

◇中古問題についてはまたいずれ、きちんと特集組まないといけないですね。

◆エニックス側の記者会見に行った人から聞いたんだけど、社長が涙目だったのが印象的だった、ってさ。

◇負けると思ってなかったんでしょうねぇ。

今月のちょいボケさん

（アンケート葉書の欲しいプレゼント名に）ダライアス財布…はじめこういうタイトルのゲームなのかと思ってしまいました。ヘンなの、と思った私の方がよっぽどヘンです。

（東京都　ゼッペロン）

前号への反響



前号はアンケート項目が少なかったので、1特集に人気集中。

☆「100円ソフト100本ノック」面白かったです。でも、良作やバカゲーが結構入っていたのでネタ切れにならないか心配です。第2弾をやってくださいなんてワガママは言いません。（北海道　金子一弥）

◇それは、第2弾をやってくれと言っているように聞こえるんですけれど（笑）。

◆あの中からまた、別企画で取り上げるソフトも出てくると思うんで、ネタは…もうちょっと大丈夫かな。

☆季刊ながら毎号内容の濃さには大満足しています。今号も大変楽しく拝見させて頂きました。が、100円ソフトのソフト名を見て、中には3000円は下らない、いわゆるプレミア価格ものが入っていたのは残念でした。（東京都　Mr．タフガイ）

◆「いつ、どこで買ったか」によるんで、そう見えちゃうソフトがあることも事実なんだよね。

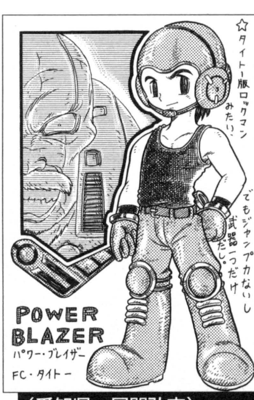
◇今回の企画のために買ったものばかりじゃないんですよ。2、3年前から編集部に眠ってたり、地方の小さいお店で買ったり。一応、あまりにも現在の価値と離れているものは避けましたが…。

☆「ゲームボーイ夜明け前」エエねんケド、ほかにもあるんちゃうの、メジャーになりきれへんかったけどってソフトがよー。ページも少なかったよーに思う。100ノックが多いからか？（兵庫県　西郷隆昌）

◇GBやFCはいつもソフト選択に苦労してるんですよ。取り上げたいソフトはたくさんあるのに手に入らない!!　っていう状態なんです、編集部でも。

◆11号もだいぶ借り物が多いよね。それでもかき集めてようやくくっしょ？　結局ある中でやるしかなく

うきうき ILLUST Gallery
イラストギャラリー



（愛知県　尾関弘志）
◇しかしタイトーって芸風が広いと思いませんか？



（大分県　蓮賀まさとき）
◇FCディスクのゲーム、お好きなんですね〜。

新しい方からの投稿も増えて嬉しい限りです。もうちょっと増えると、増ページになるかも…!?

投稿のオキテ

イラスト／お手紙／アンケート葉書など、編集部宛てのお便りは1つの封筒にまとめ送ってくれてもOK！　でもそれぞれに住所・氏名・ペンネームなどを書いてくださいね。イラストは、必ずモノクロで描いてください。それと、トーンが剥がれたり、消印がついちゃったりするので、封筒に入れて送ってくれるといいかも。ついでにアンケート葉書も入れると切手代の節約にもなりますよ〜。

なっちゃうんだよなぁ。
◇『ビタミーナ王国物語』も、ずっと探してたけど見つからなくて。前号が終りかけた頃になって、ぽろっと近所の店で見つけました。とほほ。

☆11号が出る前の5月にやった中に偶然、今月の一本の『ソロモンの鍵』と『ソリッドランナー』があって、予知でもしたかのように「先月の一本」になってしまった。
（愛媛県　カシツネ）
◇すごい！　予知能力ですね。同士よ、これを機会にぜひサイキッカーの仲間に…。
◆まだ言うか、あんたは。

☆今回はやりたくなったソフトがいくつもあった。特に『エックス』なんて、たいていの中古屋に置いてあって「なんじゃこのヘンなソフトは!?」って思ってたシロモノ。そう思っていたものの面白さを改めて気付かせてくれる記事は、とてもいい記事だと思うし、ユーゲーの正統派という感じでとても好感が持てます。
（富山県　杉本茂宏）
◆そりゃもうだってねぇ。それがユーゲーの愛！
◇ですもんね～。これからも頑張りま～す。

☆11号はなんかつまんないミスが多くて残念でした。昔のことなんで大変だとは思いますが、これからはもうちょっと頑張って下さい。
（秋田県　しんげつ）
◆『ソルティス』（正：ソルスティス）とか「アイドル八犬伝はビック東海（正：トーワチキ）」とか…。
◇こういうのですね。ごめんなさい、気をつけます～。

☆いつもお疲れさまっス。「疾走！魔法大作戦」ですが、実は私も最近まで『ロマサガ1』でやってました。しかし、就職戦線に突入してしまい、途中で投げちゃってます。ゼヒ、『ロマサガ1』をヨロシク。
（兵庫県　YELLOW）
◆ほかに寄せられたのは、『DQ』、『ダークハーフ』、『天外魔境ZERO』、『FF5』、『朱紅い雫』などなど…だっけ？
◇そーです。まぁ今回の「魔法大作戦」でスクウェアにウラミが募ってますんで、『ロマサガ1』でもいいかも…。



（福井県　秋山仁）
◇9号で掲載の「時を超えた手紙」が本誌に登場。いかがでしたか？



（東京都　あらいあい）
◇5枚もありがとうございます！バランスを考えてこの一枚を。



（東京都　人間コンセント）
◇何もコメントできないくらいステキです。またお待ちしてます。



ユーゲー質問箱

Q.引地さんの置き土産はやっぱりヒゲですか？
A.違います。

☆読者から提供された品が、読者へプレゼントされるという企画はユーゲーならでは。素晴らしいことですね。あと、わくわくインフォメーションのコーナーを2ページくらいに拡大してほしい。そうすれば、この本の新たな魅力として、読者が増えると思います。（東京都　山本悠作）

◆というわけで、暫定的に増ページしてみました、わくわくインフォメ。

◇読者さんからのプレゼント提供っていうのも、続々送られてきてます。でも、「○号のプレゼントあたりました。ありがとうございます。代りといってはなんですが、ぜひこれを…」なんていうのはかえって申し訳ないような～。ホントに皆さんどうもありがとうございます。でも心中は複雑だったりして。ちょっとナサケなくないですか？

☆ゲームソフトだけでなく、それを取りまく環境なども記事にしてほしい。ゲーム専用モニタやステレオシステム、スピーカーの種類、置き方など。（東京都　KEN）

◆っつーわけで、そろそろ「中古ゲームライフ・再び！」を。

◇14号くらいですかね。今度は誰の部屋を改造しましょうか～。

◆キタナイっていったら奥山さんの家じゃないの？

◇えっ…や、やっぱり？（笑）

☆久しぶりに4を見たらカラーページが…。そういえば以前はカラーがあったのに、どうして今はないのだろーかと思いました。（愛知県　しぶざる）

◇それはオトナの事情なんです～。るるる～。

◆子供でもわかるって（笑）。しぶざるさんは、あえてそこから目をつぶってくれてるんだよ、きっと。

☆ゾルゲさんはいったいいくつ名

ユーゲー読者の実態に迫る?!

お題

ユーゲー研究所

本誌以外でよく読む雑誌名

◇今回は久しぶりに「よく読む雑誌」です～。前回は4号でやりましたので、ちょうど2年ぶりになりますね。2年前とどのくらい違うでしょうか!?

◆どれどれ～？って…あんまり変わってないかな。

◇みたいですね（苦笑）。

◆やっぱり1位は「ファミ通」なのか～。

◇そりゃあもう、ゲーム好きの基本雑誌って感じじゃないですか？こう、「とりあえず読んどく」みたいな。私たちだって毎週読んでるんだし。

◆で、2位が「ゲーム批評」ってところが面白いんだよね。両極端な雑誌なんだけどなあ。

◇まあ、「ゲーム批評」は本誌と版形も一緒ですし。そっち買うついでに本誌も見つけてくれるのかもしれないじゃないですか（笑）。

◆3位のDCマガジンって、やっぱり、前の「サタマガ」読者が全員ここに入ってるんだろうね。

◇でしょうねぇ。ほかのDC雑誌をぶっちぎってますから、何かセガ人を惹きつけるものがあるんでしょう。んで、4位「ゲームラボ」、5位「ゲーメスト」もほとんど変わらず。やっぱり一番前回と違うところは…。

◆「ナイスゲームズ」の堂々6位入賞っしょ！

◇ま～、どっちも私たちが作ってるんで、入って当たり前かもしれませんけど。集計する前はランクインしなかったらどうしよう、って思ったんですよぉ。

◆しかし、最近はゲーム誌も、色んな方向性のが出るようになったよ。サブカル系、ギャルゲー系、読み物系…オトナのゲームファンがちゃんと読めるようなの、とか前はなかったのにさ。「gM」なんかはそっちでしょ。

前をお持ちなのでしょうか?
（東京都　おひつぢ座）
◆聞いたことないけど、たぶん無数にあるんじゃないッスか。
◇右に同じ～。今回のペンネームも違うみたいですし。
☆誰も知らないようなソフトを取り上げるのもいいんですが、時々は、FFやDQのように誰もが知ってるソフトの再評価というのもやってほしいです。
（栃木県　地平球）
◇というわけで、次号は誰もが知ってるメジャーゲームを再評価してみたいと思います。
◆そして組み合わせるのは「マイナーゲーム」。なんかこう、がっぷり四つな感じの号になるかも…。
◇久々の正統派ソフト紹介号になると思いますのでお楽しみに。
☆ユーゲー質問箱で、情報屋のマサさんの声についてなのですが、これってもしかして「ゲームブック」と呼ばれていた本ですか? 実はずっと探しているシリーズがあるんです。誌上でも続報をお願いします。それと、新声社のクロスマーケットって何でしょうか?
（東京都　新井三奈子）
◇クロスマーケットは「売ります買います」系の本ですよ～。本屋さんで探してみてくださいね。
◆情報屋のマサさんからは、その後ご連絡はないよねぇ。うーん、やっぱり暗闇商会の復活を考えるべきか。
☆今、秋葉原で高値のソフトのランキング、おおよそでいいからやってください。地方人としては知りたいところです。
（愛知県　科学部宴会部長）
◇それが基準になってしまっても困りますんで…ちょっとだけ、ですよ。
◆MD系は高いよね。1万超えてるのが何本もあるし…。FCだと、ほとんど4桁後半で、5桁になってるのは、アレくらいじゃないかなあ。いつもの。
◇「メタルグレイダースローリー」…とナチュラルに言ってしまった！　違うぅ。
◆それじゃ「ジャイケル・マクソン」と一緒じゃないか。

◇ある意味「ナイゲー」もそうですけど。そうそう、実は本誌よりも、「ナイゲー」の方が購読年齢層高いんですよね。不思議なことですが（笑）。
◆うーん、確かにそれは普通考えると逆っぽいよねぇ。
◇さて、ランク外で面白かったのといえば。
◆「演劇界」かな。すごくゲームとは世界が遠いと思うんだけど。
◇私はねぇ、「熱々！　お尻美人」。知りませんでした～、こんな名前の雑誌があるなんて。ちょっと内容が気になります（笑）。
◆やっぱ、パソコンとかアニメとかが多いよね。
◇前回あった「散歩の達人」がないですね～。ところで津田さんはどんなの読んでるんですか?
◆それは言えないなあ。
◇どうしてですか?
◆蠍座の男は秘密主義なのさ。はっはっは。
◇…さては美少女系の本ばかりなんですね。
◆違うよ～、わかってないなぁ奥山さんは。俺が買ってるのはギャルゲー系なの。美少女と一緒にされたら困っちゃうじゃん。
◇そ、それは失礼しました～。

1位	**ファミ通**
2位	ゲーム批評
3位	DCマガジン
4位	ゲームラボ
5位	ゲーメスト
6位	ナイスゲームズ
7位	64DREAM
8位	じゅげむ／ジャンプ
9位	サンデー
10位	マガジン／GON！
11位	ホビージャパン／マイコンベーシックマガジン／電撃王／電撃PS／電撃G'Sマガジン／ザ・プレイステーション／週間アスキー／gM／アフタヌーン／キネマ旬報／モーニング／レコードコレクター

萬屋遊芸堂



編集部にもついに最新機種DCが導入！　でもソフトは私の『サイキ』１本。

☆予備校内のTVでこっそりFCで遊ぼう！　という計画が進行中。協力予定者は私を含む4名で、成功したら校内初なんだろうな。…でも、浪人生になってから、なかなかゲームに集中できないの。やっぱり頭のどこかで気にかかっているから？　早く合格してゆっくり中古ゲーム屋まわったりしたいよう。　（岐阜県　光速☆麦茶）

◆浪人生時代はねぇ、真面目に勉強した方がいいよ。経験者は語る。あ、でも10月くらいからでOKかも。

◇い、いいんですか？　そんなこと言っちゃって。どう責任取るんですか～。

☆大学卒業とともに、北海道から引っ越しました。今は京都ですが、大学生協にユーゲーが置いてないので、次から置いてもらえるようにリクエストする予定です。っていうか院生なんだから、ちゃんと研究しろって感じー？

（京都府　ふぁりあ）

◇院生時代はねぇ、真面目に研究した方がいいですよ。経験者は語る。あ、でも2年目の10月からでOKかも。学会発表も年明けを狙いましょう。

◆さっきの話とパターン一緒だってば。しかしダメすぎな学生生活だったんだね、俺ら。

☆SLGを全くしない自分に、ゲームを語る資格があるのかと反省し、ニンテンドウパワーで「伝説のオウガバトル」を書き換えてきました。僕はかなりニンテンドウパワーを利用する方なんですが、ユーゲーでももっと盛り上げていかないと、何だか心配です。

（奈良県　霜月緑朗）

◇ごめんなさい～の1回休み、です。今号は。

◆しかし最近は本当に困るのが多いよね。どこまでがユーゲーでどこからナイゲーなのか…「SFCの新作ソフト」ってどっちに入れる？　とかさ。

◇皆さんのご意見、ぜひ聞かせて下さい！

☆自分は「小公子セディ」のリアルタイム放映時の全話ビデオを持っているほどの名作劇場マニア（笑）です。なんとか大学に入った89年4月、ふらっと立ち寄ったおもちゃ屋で半額にて売られていたFC版「セディ」を見つけ、「文学青年＋名作劇場マニア」を自称する身としては、これをやらねば名が廃るという、強迫観念にも似た思いで購入。オープニングはなかなか綺麗だなあと思いつつ始めると、いきなり「はじめまして」「おかえりなさい」。

…以下、ストーリーはユーゲー7号参照（笑）。

そしてエンディングを迎えるのですが、何せ飲まず食わずで12時間あまりプレイしたため、正常な感覚では味わえないスリルと興奮を体験することができました。そしてこの「セディ」が自力でクリアした最初で最後のRPGとなったのです。

あれから10年。多大なトラウマと「負」の遺産を私に残した「セディ」と、偶然手にしたユーゲーで再会…。「彼」はわが家で家宝として受け継がれ、その伝説は末代までも語り継がれるでしょう。

（愛媛県　渡辺章倫）

◆イヤだなあ。なんだかトラウマになりそうな感じ。

◇純真な文学青年をどん底に叩き落す脅威のソフトって感じですか。でもいいですねぇ、このナチュラルな出会い方が（笑）。

さてさて、それでは次は…『ナイスゲームズ』が10月アタマに出ます。怒涛の月刊ペースなんですよ…編集部員に夏はありません。山も海もお祭りも花火も旅行もありません。どうぞそちらもよろしくお願いします。

では、ユーゲーとしては、12月のアタマにお会いしましょうね！　ああお願い、早く涼しくなって～。

わくわくインフォメーション

読者さんの交流の場として使ってくださいね。同人誌やHPの紹介もOKです！

INFORMATION ROOM

◇今回のわくフォメは、特別企画でちょっと増ページ！　色々ご紹介していきますので、見てくださいね！

☆「チャイルズクエスト」オイルの在処その他

・イエローオイル
バナナの皮を入手し、ディスコマダラジャにいる「さいとうドンちゃん」と会話したら、ふけぶくろのそばにある「赤いビル」で精油可能（ただし10万円とられます）。

・パープルオイル
「めんたいこ」でのクイズに正解すること。答えは「ちくわのあな」。

・オレンジオイル
「なにわん」の南にある「い〜よ」の「ひかる」という人物に「ひかるのたま」を返します。これは「ときお」近くのダンジョンにあるのですが、「しゃちぽこ」側から入ると取れます。

・ブルーオイル
「なにわん」の南東のダンジョンで「ツボ」を入手。これを「なにわん」の「8ちゃん」に持っていくと、100万円で売ってくれると言ってきます。断ると戦闘になって勝てば半額、そしてまた…の繰り返しで安く買えます。8ちゃんも強くなりますが。

・グリーンオイル
「いぬもにあ」のクイズを出してくる人に、10問連続で正解すると「天空の城」に行け、ここの一番奥で手に入ります。答えは、○○×○○××○××。

・インディゴオイル
「ぽ33」北東の雪原の女性に、「さわやかおつうじ」を買って会うと教えてくれます。

・レッドオイル
「なにわん」でホワイトオイルを買ってから「すっぽんぎ」の「イタリアンなすび」で「ちらしずし」をオーダーしましょう。すると紅しょうががホワイトオイルと混ざって、レッドオイルになります。うーんアバウト。

7つのオイルをすべて入手したら「あせくさ」にある「せっけんやマロン」で「にじのせっけん」を作ってもらいます。それを、「えちごらす」北のダンジョンを抜けたところにいる「みたらいルミ」に渡せば、いよいよ海上を移動できます。やった〜。あとは自力で解けると思いますので、頑張ってください。

PS：8号でイースの攻略法を伝授してくださった沼田幸江様。あなた様のおかげで苦節10年のイース攻略に終止符が打てました。どうもありがとうございました。　（東京都　ベルクート）

☆チャイルズクエスト③④の答え

・スターのくつ：せんだいんの東、ゲーセン沼の洞窟。

・スターのマイク：いぬもにあの北の小島で「おきん貝」を手に入れ、ねむりあの人々を起こす。ねむりあの「おきまさる」から手紙をもらい、めんたいこの恋人に渡す。それで手に入れたオリハルコンをかまんたのマイク博士に渡す。

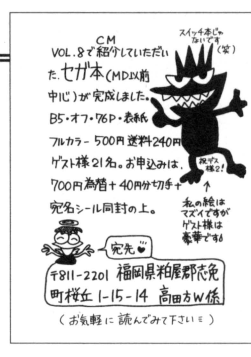
・スターのドレス：全国6ヶ所のコンサートを全て成功させると「おしたてけん」が手に入る。これをすっぽんぎの店に持っていく。

・スターのメイク：えちごらすの北の小島に行く。ここからはわいの岩山にワープ、そばのほこらでスターのメイクができる。

・あせくさのきっぷ：しゃちほこの北東に落ちている。マップ上で調べて手に入れる。　（東京都　水田英智）

☆貴誌に取り上げていただきたいＨＰを見つけました。その名も「ＰＣエンジン狂の詩」。ソフトのレビューやＢＢＳはもちろん、関連書籍やサントラＣＤのリストまで完備されています。
http://www2u.biglobe.ne.jp/~pce/01.htm
（兵庫県　牟禮岳男）

☆こんにちは！　よもゲーが運営するホームページ「テレビゲーム部屋」では、ＦＣやＰＣエンジンなどの懐かしいゲームが今も好きな方からのアクセスをお待ちしています。
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Denei/7811/sub2game.htm
（東京都　よもゲー）



☆9号で「星をみるひと　非公式ガイドブック」を紹介していただいた小川裕子です。宮城県名取市の佐藤佳人様、同人誌が転居先不明で戻ってきてしまいました。また去年12月に「大阪東」消印でお手紙を下さった方、住所も名前もないため発送ができません。ご連絡ください。
〒885-0034　宮崎県都城市菖蒲原町19-1-15-101　小川裕子

☆『フラッシュバック』（ＳＦＣ）で「アトミックチャージ」というアイテムは、どこで使えばいいのか教えてください。ラスト近くだと思うんですが、ここまで自力で頑張りました。でももう限界です。助けてください　（秋田県　かさぶたハガー）

注意!　このコーナーに掲載された読者さんに連絡を取る時に、封筒の裏とお手紙の両方に住所・氏名を忘れずに。返事がほしい時は、80円切手を貼って自分の住所を書いた封筒を同封してください。最低限の良識を守って楽しんでくださいね。

BACK NUMBER

バックナンバーのお知らせ

ユーズド・ゲームズ　バックナンバー常備店さん

「近くの書店で売ってないよ〜!」という、読者さんからの悲鳴にお答えして、全国で「ユーズド・ゲームズ」を確実に置いてくれている書店さんを紹介!　これからも、どんどん増える予定です。置いているのに載っていないという書店さんがあったら、「ここに載せてもらえるんですよ〜」と**書店さんに**言ってみてね!

●北海道札幌市中央区
ＹＥＳ電脳館
旭屋書店　札幌店
●宮城県仙台市青葉区
本のゴリラハウス　勾当台店
本のゴリラハウス　花京院店
アイエ書店　駅前店
●山形県酒田市
青山堂ブックランド
●福島県いわき市
ヤマニ書房
●群馬県前橋市
戸田書店　前橋店
●千葉県流山市
マジカルガーデン　南流山店
●千葉県千葉市中央区
三省堂Bee-One
●千葉県千葉市美浜区
ブックストア談　幕張店
●千葉県柏市
新星堂　カルチェ５柏店
●埼玉県浦和市
Dokidoki冒険島　南浦和本店
須原屋　本店
●東京都目黒区
恭文堂書店
●東京都新宿区
芳林堂書店　高田馬場店
紀伊国屋書店　本店B1
●東京都千代田区
明正堂書店　秋葉原店
T-ZONEミナミ
石丸電気　ゲームワン
ラオックス　ザ・コンピューターゲーム館
書泉　ブックタワー７F
●東京都立川市
オリオン書房　立川北口店
●神奈川県平塚市
文教堂　伊勢原南店
●神奈川県川崎市
文教堂ブックセンター
●長野県更埴市
Dokidoki冒険島　更埴店
●静岡県沼津市
吉野屋
●静岡県浜松市
マジカルガーデン　浜松高台店
●愛知県名古屋市緑区
マジカルガーデン　緑店
ブックセンター名豊　緑店
ファミーズ　浦里店
●愛知県名古屋市中区
三洋堂書店　上前津店
●愛知県名古屋市港区
ファミーズ　名港店
ファミーズ　当知店
●愛知県名古屋市南区
ファミーズ　柴田店
●愛知県刈谷市
ブックセンター名豊　刈谷店
●愛知県東海市
ファミーズ　富木島店
●愛知県知多市
ファミーズ　知多朝倉店
●愛知県半田市
ファミーズ　半田インター店
●愛知県大府市
ファミーズ　共和店
●愛知県阿久比町
ファミーズ　阿久比店
●岐阜県各務原市
本２１　各務原店
●岐阜県高山市
三洋堂書店　高山店
●岐阜県恵那市
コスモブックセンター
●三重県津市
白揚　藤方店
●三重県鈴鹿市
宮脇書店　鈴鹿店
●三重県名張市
長谷川堂書店
●滋賀県彦根市
ＣＢワールドフジノ　彦根店
●京都府京都市南区
アバンティブックセンター
●京都府京都市下京区
ブックストア談　京都店
●大阪府池田市
甲川正文堂
●大阪府大阪市浪速区
ソフマップ　７号店ザウルス
わんだーらんど　なんば店
ソフマップ　４号店２F
●大阪府大阪市北区
旭屋　本店
宮脇書店　大阪店
紀伊国屋書店　阪急32番街店
●大阪府大阪市東住吉区
アセンス
●大阪府大阪市都島区
駸々堂　VERSION99
●兵庫県神戸市中央区
駸々堂　神戸三宮店
●岡山県岡山市
丸善　シンフォニービル店
●岡山県総社市
宮脇書店　総社店
●鳥取県鳥取市
ブックセンターコスモ　吉方店
●広島県福山市
啓文社　瀬戸店
●島根県松江市
BC今井　西津田店
●福岡県福岡市
りーぶる天神
●福岡県前原市
明林堂周船寺店
●鹿児島県鹿児島市
ひょうたん書店
ひょうたん書店　Ｗａｒｐ店

＊掲載ご希望の書店様を常時募集しております。弊社販売部までご連絡頂ければ幸いです。

<2号>本体価格757円
誰も知らないソフトを密かに楽しむ／シューティングゲーム特集／対戦ゲーム特集など

<3号>本体価格780円
充実!　中古ゲームライフ／シリーズ1作目特集／スーパー32x特集など

<4号>本体価格760円
脱線!　チョー大作主義／パソコンゲーム特集／メガドライブ特集など

<5号>本体価格760円
手を出すな!　キワモノ全開ハード&ソフト／女性ゲーマー特集／RPG特集など

<6号>本体価格760円
名もなきゲームたちとの邂逅／ゲーム音楽特集／アドベンチャーゲーム特集など

<7号>本体価格760円
奇作豊作!　バカゲーコレクション／戦略シミュレーションゲーム特集／PS・SS特別ふくろ綴じなど

<8号>本体価格760円
楽しさ100倍!　多人数プレイゲームの宴／バーチャルボーイ特集／セガの怒られゲー特集など

<9号>本体価格760円
スーファミ救出作戦!　名作の千年王国／ゲームギア特集／キャラバンシューティング特集など

<10号>本体価格760円
今は亡きメーカー特集　思い出はきらめく星々／セガ8ビット機の伝説／ゲームマンガ特集など

<11号>本体価格760円
１００円ソフト１００本ノック／ゲームボーイ特集／ゲーム１９××など

<総集編>本体価格1800円
1号〜4号までの記事を90%以上再録した、再編集版。カラーページはオールモノクロ化した、バックナンバー用廉価版。

<総集編2>本体価格1800円
5号〜8号までのほとんどの記事を再録した総集編。総集編書き下ろしページも少々ある廉価版。

<ナイスゲームズ1号>本体価格760円
一生愛せる極上ゲーム／ヘンなタイトル特集／制作者インタビューなど

<ナイスゲームズ2号>本体価格760円
98年ゲームランキング200／ギャルゲー特集／制作者インタビューなど

＊ユーズド・ゲームズ１号は完売いたしました。

弊社では、ただ今バックナンバーの直接販売を休止させて頂いております。書店さんを通じての販売のみとなりますことをご了承ください。下の注文書(コピー可)に、欲しい号数、冊数、住所、氏名、電話番号をお書きの上、お近くの書店さんへご注文ください。なお、お手元に届くまでの日数は、書店さんによって異なりますので、ご注文の際にご確認ください。

客注扱い

書店(帳合)印

版元　キルタイムコミュニケーション
TEL 03-3555-3431／FAX 03-3555-1203

お名前

ご住所

TEL　(　　)

ユーズド・ゲームズ VOL.(　　　　) ←号数を記入 ※本体価格　VOL.2　757円、VOL.3　780円、VOL.4〜　760円	各　　冊
ユーズド・ゲームズ総集編 VOL.(　　　　) ←号数を記入　※本体価格　1800円	冊
ナイスゲームズ VOL.(　　　　) ←号数を記入　※本体価格　760円	冊
美食倶楽部バカゲー専科　※本体価格　980円	冊

←切り取ってお近くの書店にて御注文下さい。

HISCORE 65535　　CREDIT98

チョウゲーム
ショウジョ
ユーゲ



第二回「刺客あらわる」

ゾルゲ正美



おまえ、ドリキャス買ったんだって？
今度遊ばせろよ。
ドリキャスだとぅう〜〜〜？
あんなモノ燃やしたぜ!!!
今はジャガー!!!
ジャガーなんだよ!!!
オ、オレなんかリンクスⅡも買っちゃったぜぇぇ!!!


学校の友達が次々にジャガーを!?
そうなんだユーゲ。
どう思う?
特にレアなのはアイアンソルジャーⅡね
そんなこと聞いてない
しかし・・ジャガーにリンクスといえば
どれも大味を絵に描いたような「洋ゲー」マシンもしや・・・。


幸一!!!!
ハハハハハッ!!!
久しぶりデース
裏切者ユーゲ!!!
このヨーゲの
手で、天国に
行きなサーイ!!!
超ゲーム少女
「ヨーゲ」
みんなを洋ゲーに
ハメたのも、
あなたのしわざね。
フッ
その通り
デース!



ゲームに「ぷに」や「萌え」など不要!!!
すべての人類は豪快で大味な「洋ゲー」にハマるべきなのデース!!!
ちがうわ!!! 人は誰でも自分の力で
ぴゅう太やバーチャルボーイを選ばなければならないのよ!
どっちも違うと思うけどなぁ。
ククク、何を言おうと所詮おまえなど最新型の私の敵ではありまセーン。
幸一!!! 私の背中の秘密ボタンを押して!!!
命にかかわる危険な技だけどやるしかないわ!!!
上上下下左右左右BA
スタート!!!


超戦闘モード!!!
感電
ユーゲターボR!!!
グワン
ドカン
バガン
ひえええええ〜〜
ちょっと待て。「命に関わる」ってのは、オレの命のことか。
しっかりして!!! 幸一!!!
まあなんて姿に!!!
許せない!!!!
聞いてない


ユーゲ32X!!!!
ヨーゲ
幸一
WHOOOOM
くっ・・・。
さすがはかつての最強戦士デース
しかし、私を倒したところでもう遅い。
必ずや第二、第三の刺客がおまえを倒すでショウ！
女皇ムーゲ様は決しておまえを許しはしないのデース!!!


たとえどんな相手であろうと私は戦う！
この命にかえても！
この命
迫りくる嵐の予兆！次々に襲い来るかつての仲間たち「超ゲーム少女」の群！果たしてユーゲは何をしでかしたのか？
そして謎の女皇「ムーゲ」とは？
とりあえず壊れた家を魔法で直すために「コンボイの謎」をクリアさせられる幸一
とらんす
ふぉーまー
TO BE CONTINUED...

読者プレゼント

PRESENT

今回も、読者の皆さんからたくさんの「プレゼント提供品」が届きました！　本当にありがとうございます。そんなわけで、ちょっぴりプレゼント品を多めにしてみました。しめきりは10月20日の消印有効です。どしどしご応募ください！　お待ちしてま〜す。

●吉田主税さん提供

アトミックロボキッド（MD）
バッドオーメン（MD）
ドラゴンクエスト４（FC）
スターウォーズ（32X）

各1名様

●クラブハウスさん提供

セクションZ（Disk）
メルヘンヴェール（Disk）
リンクの冒険（Disk）
モンティのドキドキ大冒険（Disk）
ターボファイルツイン（SFC周辺機器）

●石田和也さん提供

ソニックドリフト（GG）
ベアナックル（GG）
美少女戦士セーラームーンS（GG）
バスターファイト（GG）
ああ播磨灘（GG）
幽遊白書〜滅びし者の逆襲〜（GG）
ザ・GG忍Ⅱ（GG）
アウトラン（GG）
ボンバーマン　ぱにっくボンバー（PCE-SCD）
空想科学世界ガリバーボーイ（PCE-SCD）
プリンス・オブ・ペルシャ（PCE-SCD）
Jリーグトリメンダスサッカー94（PCE-SCD）
パワーゴルフ２ゴルファー（PCE-SCD）

●トレジャーさん提供

レディアンドシルバーガン（SS）

3名様

次号予告

第1特集　眠りについた不運なソフトを甦らせよう！
マイナーゲームの逆襲

第2特集　誰もが手にしたキラめく思い出を今！
メジャーゲームの純情

ゲーム19××、アーケードトラックス、疾走！　魔法大作戦など、**豪華連載陣も絶好調!!**

季刊　時代を逆走する日本初の中古ゲーム専門誌
ユーズド・ゲームズ

Vol.13 WINTER
1999年12月初旬発売予定
（地域によっては遅れることがあります）

ユーズド・ゲームズ
季刊ユーズド・ゲームズVol.12秋号
1999年9月1日発行　第4巻第4号通巻14号
定価：本体760円（消費税が別に加算されます）

発 行 人：武内静夫
編 集 人：滝沢嘉一
編 集 長：滝沢嘉一
編 集 部：津田清和
奥山美雪
荒木秀哉
原田勝彦
デザイン：マイクロハウス
小野　瞳
金本美緒
編集協力：市川和久
M２
かややん
斎　九寧
ジョッキー☆笹岡
ゾルゲ市蔵
中村満
販売営業：長谷川安次
大森浩司
加藤勝
広告営業：小山睦夫
五十嵐健一
印　　刷：図書印刷株式会社

（株）キルタイムコミュニケーション
〒104-0043 東京都中央区湊2-4-1
編集部 Tel. 03-3555-1201 FAX.03-3551-9384
販売部 Tel. 03-3555-3431 FAX.03-3555-1208
広告部 Tel. 03-3555-1202 FAX.03-3297-0180

EDITOR'S ROOM

子供が生まれると、自宅では腰を据えてゲームをするってことが出来なくなります。そんな時、場所を選ばない携帯ゲーム機って良いですネ。通勤電車、クルマ、トイレと一人になれる場所を見つけてはGBで遊んでいます。おかげで、GBのソフトだけは順調に増加中。WS＆グンペイを購入する日も近いでしょう。そういえば、PSの起動画面（起動音？）で子供が泣き出して困っています＞SCEさん。（滝沢）

HAL研の岩田氏とのインタビュー中、横井氏のことが話題に上りました。以前に任天堂の人と話をした時も横井氏の話が出てきたのですが、本当に凄いお方ですわ。最近ではワンダースワン関連の記事で「横井氏の偉業」的なものを良く見ていたので、だいぶ語り尽くされたかなと思っていたのですが、全然そんなことないですよ、マジで。ですからね、『グンペイ』、やりましょう。ただ今、3862200点　3500パネル。カンストは遠い…。（津田）

最近、間断なく煩悩の波に攫われて、脳は桃色菫色。でも相変わらず私の好みはややマイナー路線。如×壬に京×壬にJB×要…いや、忍×要も捨てがたいぞ。ガデ×剎とか炎×地とか…ははは、一生2次元から出られそうにないわ。しかしマイナー趣味って「私がやらずに誰がやる」的気分になるところが落とし穴。いわゆる自給自足。夏冬湾岸イベント見学歴13年目にして禁断の一歩を踏み出すか!?　やるしか…ないのね。（奥山）

読者の皆様、はじめまして。新人の荒木といいます。まだまだぺーぺーなんですが結構イイ年なんです。入社して、はや3ヶ月になろうとしてますが、ホンワカムードの先輩方に囲まれて楽しくお仕事をやらせてもらってます。引地さんが退社されて非常に残念ですが、よりよい本作りのお手伝いができるよう頑張りたいと思っているので、どうぞよろしくお願いします。…あ、まだ文字数がある。じゃここでボクが書いた詩でも朗読しま（以下削除）。（荒木）

お初にお目にかかります。今回から編集に参加することになった原田といいます。編集経験なしの単なるゲーム好きですが、気づいたらこんな仕事をしているというのも因果な、いや、不思議なものですね。つい先日までは無職で暇だったので、『エースコンバット3』で空を飛びまくっていたのですが、働き出したら遊ぶ暇がなくなってしまいました。おかげで、シナリオの分岐条件が全て脳内から抹消されました。どうしよう。（原田）

ユーズド・ゲームズVol.11　読者プレゼント当選者

●リフレクトワールド
三重県　揚重樹

●スマッシュピンポン
北海道　齋藤望

●ガイアの紋章
兵庫県　志智陽子

●サイコチェイサー
山口県　大田陽平

●忍者武雷伝説
新潟県　宮腰大輔

●オセロ
大分県　佐藤正弘

●マリオブラザーズ
大阪府　浦拓三

●夢工場ドキドキパニック
東京都　五十嵐恵輔

●ウィッツ
大阪府　川上好古

●ランペルール
千葉県　大森由美子

●戦国麻雀
神奈川県　豊田毅

●ダライアス財布
東京都　五十嵐旭

●妖怪道中記
愛知県　松沢光城

●トップルジップ
宮城県　佐藤慎吾

●アームドF
大阪府　森谷修巳

●魔境伝説
岡山県　井上淳雄

●沙羅曼蛇ハイパーユニット
神奈川県　佐藤潤

●パワーリーグ
埼玉県　福島栄紀
香川県　松本宏道

●なる本ゲームクリエイター
兵庫県　松岡伸人
岡山県　東山和義
北海道　古部貞美
静岡県　大石昇司
千葉県　矢内雅朗

●マニアックマンション
福井県　原千佳子
栃木県　安齋徹夫

10月15日までにプレゼントが到着しなかった場合はお手数ですが編集部までご連絡下さい。

●面白かった記事（3つまで目次の番号を記入して下さい）

●つまらなかった記事（3つまで目次の番号を記入して下さい）

●インターネットを利用していますか？

・している（KTCのホームページを見ている／いない）

・していない（興味はある／ない）

●88年発売のゲームソフトでもっとも好きなタイトルを3本あげて下さい。
また、その理由は？

●あなたの所有しているハードを教えて下さい。

・FC　・マークⅢ／マスターシステム　・GB　・SFC

・MD　・PCE　・GG　・PS　・SS

・N64　・DC　・WS　・パソコン

●本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書き下さい。

●欲しいプレゼント商品名（プレゼントのしめきりは10月20日までです）

POST CARD

50円切手を
貼って下さい

1040043

東京都中央区湊2-4-1　MGビル
KTC キルタイムコミュニケーション
季刊 ユーズド・ゲームズ 編集部
Vol.12アンケート係行

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒　　　　住所			

●本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同）

●買って面白かったゲームソフト名

その理由

●特集でとりあげて欲しいテーマは？

●ゲーム以外でいちばん興味のあることは？

ゲームを完全に遊び尽くせる 究極の秘技満載！

Action Replay Vol.4

1999

アクションリプレイ Vol.4 7月末発売!! 定価1,000円＋税

特別企画!! PARを使って旧作を遊ぶ！

第1弾「ドラゴンクエストシリーズ」
SFC ドラゴンクエストI、II、III、V、VI
GB ドラゴンクエストモンスターズ

PS-PAR3を、合計50名様にモニタープレゼント！

秘技コード大量収録

<PS用>
スーパーロボット大戦コンプリートBOX
エースコンバット3
カルドセプト エキスパンション
ルナ2 エターナルブルー
ペルソナ2 罪
グランディア
サルゲッチュ
<N64用>
バイオレンスキラー
ポケモンスタジアム2
ゼルダの伝説 別Ver
<GB用>
ラストバイブル
ラストバイブル2
<SS用>
スーパーロボット大戦F
スーパーロボット大戦F完結編
Jリーグプロサッカーチームをつくろう
Jリーグプロサッカーチームをつくろう2 他



好評発売中!!

ゲームを完全に遊び尽くせる究極の秘技満載！



Action Replay

各定価¥1,000＋税

Vol.1 PS-PAR2 Ver.2.3アップグレードCD付!!
Vol.2 ファイナルファンタジーVIII 秘技大量掲載!!
Vol.3 PS-PAR3を使った秘技コードの探し方!!

全国のゲームショップや以下の書店でお買い求め頂けます。
<取扱書店> 紀伊国屋書店、三省堂書店、書泉、黒田書店、東京旭屋店
他、お近くの書店でお問い合わせ下さい。

BRAINSTORM
発行:株式会社ブレイン・ストーム
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂3-1 あさひこビル4F
営業部 03-5688-8581 編集部 03-5688-8582 http://brain-s.com/

平成11年9月1日発行第4巻第4号通巻第14号 発行所：キルタイムコミュニケーション 発行人：武内静夫 編集人：滝沢嘉一 〒104-0043東京都中央区湊2-4-1 TEL03-3555-3431 FAX03-3551-9384



ISBN4-906650-41-4 C2076 ¥760E

定価：本体760円
※消費税が別に加算されます